KIRBY STAR ALLIES
THE ORIGINAL ART BOOK

CONTENTS

CHAPTER.1 ARTWORKS

「星のカービィ　スターアライズ」公式アート 004

CHAPTER.2 MAKING

カービィ／コピー能力
カービィ 010
フェスティバル 012
アーティスト 014
スパイダー 016
スティック 018
ヨーヨー 020
クリーン 021
コック 022

フレンズアクション
フレンズころがり 024
フレンズつりばし 026
フレンズれっしゃ 027
フレンズスター 028
ティンクルスターアライズ 032

ドリームフレンズ
バンダナワドルディ 036
デデデ大王 038
メタナイト 040
リック&カイン&クー 042
マルク 044
グーイ 046
アドレーヌ&リボン 048
ダークメタナイト 050
ドロッチェ 052
マホロア 054
タランザ 056
秘書スージー 058
三魔官シスターズ 060

世界観／キャラクター
ワールド1／へいわなくに プププランド 062
グリーングリーティング／ドーナツドーム 064
クライマックス オブ キャッスルデデデ／エクストラエクレア 065
プププランド ステージコンセプトアート 066
プルアンナ 070
ビビッティア 072
ドンパフル 074
メラーガガード 075
森の番人 ウィスピーウッズ 076
宿敵の暴君 デデデ大王 078
ワールド2／きせきの星 ポップスター 082
フレンズフィールド／リーフリゾート 084
エコーズエッジ／ネイキッドナチュレ 085
セイントスクエアーズ 086
ポップスター ステージオブジェ 087
ポップスター ステージコンセプトアート 088
コモ 090
コンセ 091
アンガーマスカー 092
孤高の騎士 メタナイト 094
ワールド3／暗黒ようさいジャマハルダ！ 098
えい門への道／ぎょうしの回ろう 100
東のまくへき／西の外へき 101
中おう深部／天けいの間 102
ジャマハルダ ステージオブジェ 103
ジャマハルダ ステージコンセプトアート 104
ジャハルビート 106
トゥーフェイス 107
フローティ ザ セルコア 108
阿吽の護獣 ポン&コン 110
三魔官シスターズ 112
氷華の三魔官 フラン・キッス 116
業火の三魔官 フラン・ルージュ 118
雷牙の三魔官 ザン・パルルティザーヌ 120
ワールド4／遥か、きらめきの勇者たち 122
惑星フォルアース／小惑星フォルナ 124
惑星ミスティーン／小惑星マリーン 125
惑星ポッカラ／小惑星クード 126
惑星ヒャッコル／小惑星フュー 127
惑星ピサーシャ／小惑星ガベル 128
新星ドルムアーツ／小惑星メラーガ 129
大魔星マジュハルガロア／神降衛星エンデ 130
遥か、きらめきの勇者たち ステージオブジェ 131
残桜の古樹 ユグドラルウッズ／金閣銀閣 ゴールドン&シルバックス 132
頑強なる大母 アンセスビッグマム／乱舞する双雲 ツインクラッコ 133
魔神官 ハイネス 134
破神 エンデ・ニル 138

CHAPTER.3 EXTRA

開発初期イメージ 148
オープニングムービー 154
アイテム／UIデザイン 156
星の○○○○ スターフレンズでGO！ 166
The アルティメットチョイス 170
アナザーディメンションヒーローズ 172
メモリアルイラスト 176
サウンドトラックアートワーク集 186
プログラマーインタビュー 188
ディレクターインタビュー 194

CHAPTER.1
ARTWORKS





DESIGNER'S NOTE

今作のメインビジュアルは、「新しい王道感」をテーマにしています。カービィを目立たせつつあえて見切れるくらい大胆に配置することで、安心だけどインパクトもある、これまでにない試みを行いました。制作中は大胆すぎるかも、と心配もありましたが、ゲーム売り場や「ニンテンドーeショップ」を見ると、数あるゲームソフトの中でも存在感を放ち、ひと目で「Nintendo Switchにカービィがやってきた！」ことがわかるビジュアルになったかと思います。

新要素であるフレンズヘルパーは、カービィの後ろに続くように並べ、炎をまとった刀でフレンズアクションを象徴したバイオスパークや、おなじみのパラソルワドルディ、新しいコピー能力を持つビビッティアなど、バランスや役割を考慮してチョイスしています。

DESIGNER'S NOTE

おなじみの顔ぶれも含め、多種多様なフレンズたちが「最大４人で能力を分け与えて冒険できる」のが今作の魅力。だからこそ、キャラクターの選定には悩みました。無機質でクールなブレイドナイト、大きく力強いボンカース、かわいらしいポピーブラザーズJr.。そして、ポーズと表情もこだわりが。

カービィは、メインビジュアルではかわいらしい表情だったので、この集合絵では別の表情が楽しめるよう、わんぱくな姿にしました。また、ボンカースの表情はゲーム中にはないものですが、冒険に挑む勇ましい姿の中に仲間と冒険する喜びが現れるよう、少し笑った表情にしています。

カービィ（メラーガヨーヨー）／ブレイドナイト（ブリザソード）／ボンカース（バリッカハンマー）／ポピーブラザーズJr.（ウィンガボム）



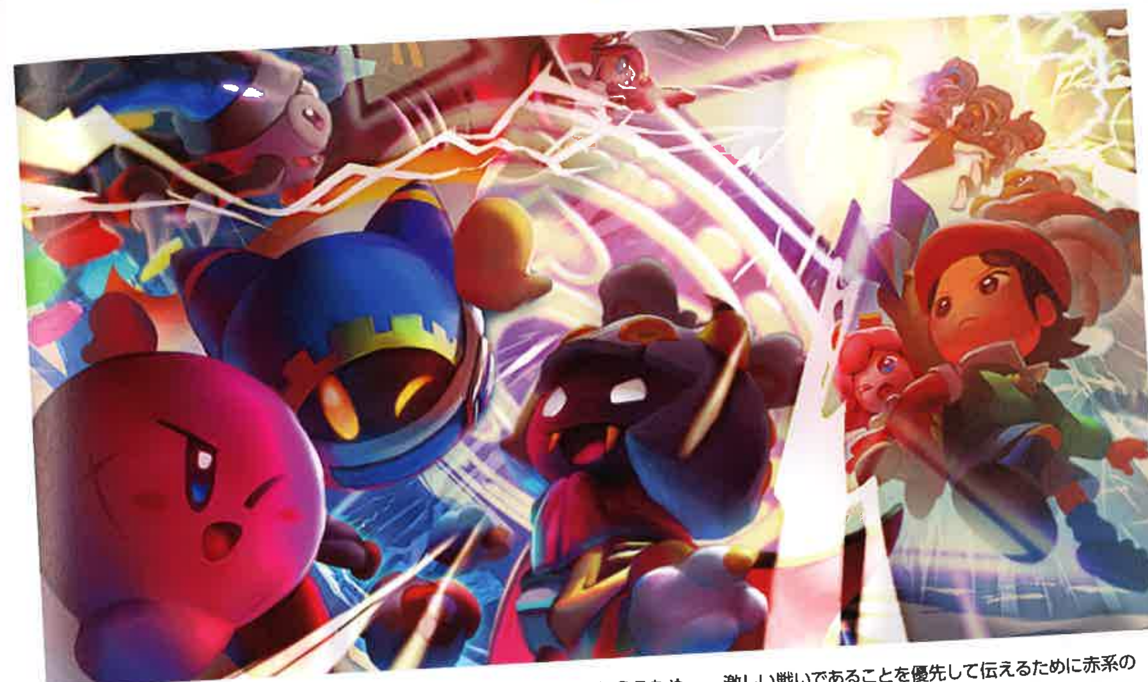


DESIGNER'S NOTE

ゲーム購入者限定の壁紙用に制作されたイラストです。壁紙らしさやかわいらしさなどの方向性も検討しましたが、以前に『ロボボプラネット』のストーリーモードの最終決戦をイメージして描いたオリジナルイラストの反響もあり、臨場感や緊迫感があふれるような三魔官シスターズとの戦闘シーンを選びました。

下のドリームフレンズ版のものは、Nintendo Switchから配信されたゲームニュース用のイラストとして、一部新しく描き起こしています。無料アップデート第３弾で配信されたキャラクターの追加や、アクセントとしてカービィに傷を加えることで激しい戦いを表現してみました。

三魔官シスターズとの戦い／三魔官シスターズとの戦い（ドリームフレンズVer.）



DESIGNER'S NOTE

「無料アップデート第３弾の新モードを伝えるための一枚絵」として制作したイラストです。ゼネラルディレクターとコンセプトを相談し、ドリームフレンズたちを大きく取り入れるイラストとしました。実際に三魔官シスターズと戦うステージは青系の色ですが、激しい戦いであることを優先して伝えるために赤系の色をメインに使っています。無料アップデート第３弾で配信されたキャラクターたちがカービィを守っていますが、ゲームでは見られないキャラクターの一面を表現することで、イラストの特別感を演出しています。



アナザーディメンションヒーローズ コンセプトアート／フレンズハートを持ったカービィ／カービィとポピーブラザーズJr.



 ★カービィ(ホーキンカーリング)／バーニンレオ＆カービィ(メラーガソード)

CHAPTER.2

MAKING



カービィ／コピー能力

敵をすいこんでのみこむと、さまざまな能力が使えるようになる「コピー能力」。本作で初登場したコピー能力と久しぶりに復活を果たしたコピー能力を中心に、デザイン案などを掲載していく。

カービィ

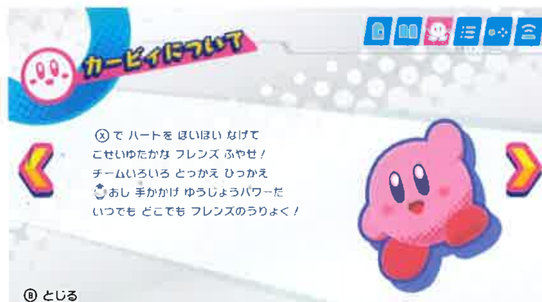
はるかぜとともにプププランドへやってきた旅の若者。得意技はすいこみ＆コピー能力。本作ではフレンズハートを投げることもでき、仲間にしたフレンズと一緒に冒険していく。





仕様検討イラスト





←↑ゲーム中のポーズ画面では、ハーフトーンという効果がかかったカービィやフレンズのイラストが見られる。通常モデルの上に特殊な画像を重ねることで表現している

三面モデル









アクション



















懐かしの姿を現代のグラフィックで再現！

本作を遊びつくすと、「メモリアル★プププごほうび！」として初代『星のカービィ』と同じ姿にすることができる。最近のカービィに比べると、目、ほっぺ、口、手の形などが異なっている。



▼ゲームボーイ版イラスト



三面モデル







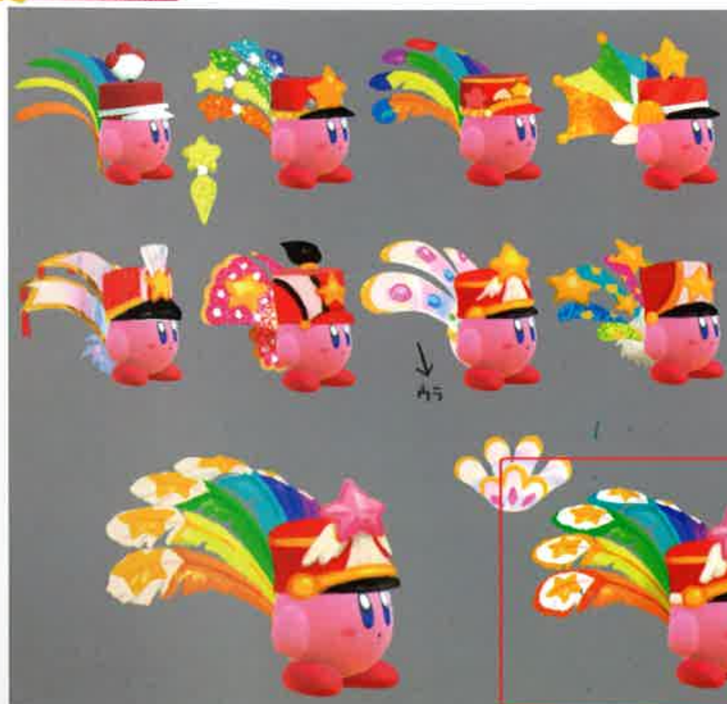
フェスティバル

７色の羽飾りがついた帽子をかぶり、ダンスフェスタで敵を攻撃する一発系のコピー能力。フレンズが一緒にいると、みんなで踊るフェスティバーンにパワーアップ！





デザイン案





DESIGNER'S NOTE

大振りなデザインでいこうと思い、サンバの羽根飾りを背負わせるというところまでは迷わず決められました。ですが、羽根飾りだけというわけにはいかないので、マーチングバンドの帽子をモチーフにメインのかぶり物を考えることにしました。この時点で派手さもボリュームも十分だったので、あとはいかにカービィらしくアレンジするかがポイントとなりました。星を入れるというのはカービィのデザインではよくやる手法なのですが、今回もそれが活きました。額と羽根飾りの先端に星を入れたのですが安易な感じにはならず、上手く決まったと思います。

三面モデル







ワザ（実際の画面）





メモリアルイヤーのお祭り能力!

『スターアライズ』が発売されたのが「星のカービィ」シリーズ25周年期間中だったため、メモリアルイヤーをお祝いするコピー能力として登場。おなじみのカービィダンスを踊り、最後はド派手なマークが飛び出す。フレンズも一緒なら、演出がさらにパワーアップ!!

アーティスト

手に持ったカラフルな絵筆を使って攻撃したり、描いた絵が実体化するなど、アートを用いて戦うコピー能力。ベレー帽をかぶっていて、ほっぺには絵具が付いている。





デザイン案





DESIGNER'S NOTE

シンプルなものからド派手なものまで、アーティストから連想するさまざまなものを組み合わせて検討しました。たくさんのアイデアの中で、1つの画材を強調するとその画材の能力に見えてくる（絵具能力とか）し、だからといってさまざまな画材を盛ると、ディテールが細かくなりすぎるしアーティストに見えなくなる、という難しさがわかってきました。

検討の結果、序盤に描かれたシンプルな誰もが知っているアーティストのビジョンに、カービィを象徴する黄色い星飾りと、絵具汚れをアクセントに加え、決定となりました。元気いっぱい腕を振るった様子が想像できる、カービィらしい新能力に仕上がったと思っています。

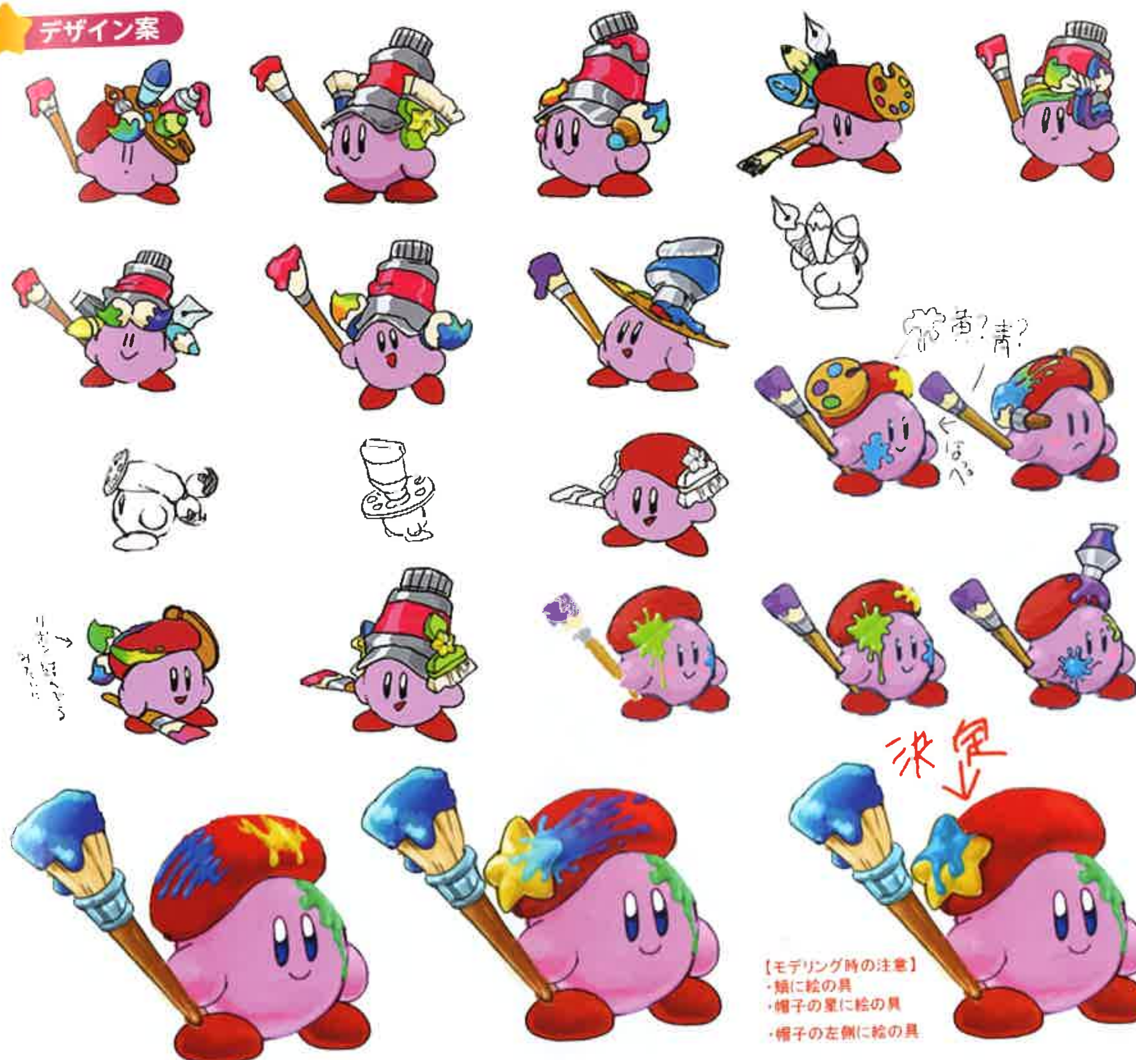
三面モデル



この能力でアドレーヌ&リボンが実現!?

本作で新登場したコピー能力「アーティスト」は、無料アップデートで追加される「アドレーヌ＆リボン」(P.48)の登場が、より高い確度で実現できるように考慮され、先行して作られた。製作工数への考慮はもちろん、夢の共演の実現のためにも作られた能力なのだ。

デザイン案



スパイダー

攻撃やフレンズのアシストなどに使えるクモの糸を放つコピー能力。糸は手から放ち、クモの巣状だけでなく、敵を瞬時に繭状にしたり、鋭くとがらせることもできる。





デザイン案





DESIGNER'S NOTE

クモの特徴を不気味にならないように取り入れたいと思いました。6個の金の楕円はクモの目を表しているのですが、気味が悪く見えないように、装飾品とも取れるような感じを目指しました。側面のクモの足はぷくっとぬいぐるみのような感じにして、これも露骨に虫の足に見えないようにしてあります。最初は白でクモの巣の柄を入れようと試みましたが、ちょっと印象が強すぎたので黒に変更しました。結果的に全体が引き締まって良くなったと思います。攻撃でクモの巣を出した時にぽよよんと巣の中央がたわむ動きがとてもよく出来ているので、帽子以外のところもゲームの中で見ていただきたいです。

三面モデル



コモのフレンズ化がキーに

歴代「カービィ」シリーズで、長年能力を持たないザコ敵として登場していたコモ（P.90）。本作ではフレンズの１体に抜擢されたことで、カービィも同時に新たなコピー能力を得ることに。クモの糸を使ったアクションはどれもユニークで、マルチプレイを盛り上げる技も多い。

ワザ（実際の画面）



スティック

伸びる棒を使って棒術で戦うコピー能力。遠距離からの攻撃が得意で、範囲も広く使い勝手が良い。また、棒に乗ってぴょんぴょん跳ねながら移動することも可能。上方向に限るが、棒を飛ばして飛び道具のように使うことも。

デザイン案



DESIGNER'S NOTE

棒術という格闘の能力なので、あまりゴテゴテと盛らずに動きの邪魔にならないようなシンプルな形状でいこうと思いました。棒が如意棒のように伸び縮みするのでソンゴクウの頭のリングの形状を取り入れ、アレンジしました。今作では同じ能力のフレンズも能力帽子をかぶるので、リングという形状はもともと大きな帽子をかぶっているジャハルビートの頭に付けるのにも好都合でした。あと、シンプルながらも今までになかったタイプの帽子にしたくて、よくジャージなどにあるような２本ラインを入れてみました。スポーティなイメージで、この能力にピッタリのデザインになったと思います。

三面モデル



カービィが持つ武器の方向性

ソード、ハンマー、ウィップ、スピア、ベル、スナイパー……などなど、シリーズを重ねるたびにさまざまな武器を持つコピー能力が登場してきた。実在する物がモチーフの場合、現実性と非現実性の中間を取り、実際に真似ができそうでできないバランスで技を作っている。

ワザ（実際の画面）



ヨーヨー

DS『ウルトラスーパーデラックス』以来の再登場。デザインは過去作のものをベースに、現代風に帽子の質感が細かく表現され、右のほっぺ近くには絆創膏が追加された。





デザイン案



ワザ（実際の画面）



三面モデル



DESIGNER'S NOTE

後ろ向きのキャップはそのままに、ストリート系スポーツのイメージで頬に絆創膏を追加しました。投げる武器が小さいので地味にならないように、エフェクトや動きで派手さを出しています。属性が付いた時の見た目はかなり派手で面白いと思います。

クリーン

SFC『星のカービィ3』以来の再登場。過去作では帽子をかぶっていなかったため、本作で初めてデザインされた。技も大幅に増え、『星のカービィ3』のなかまであるナゴ、チュチュ、ピッチの姿も！

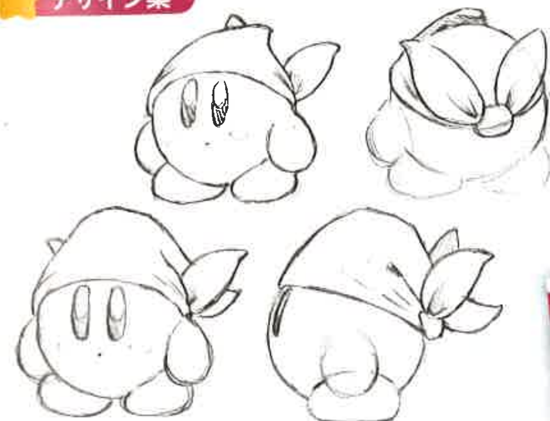




ワザ（実際の画面）



デザイン案



三面モデル



DESIGNER'S NOTE

カービィの頭にそのまま三角巾を巻いただけだとぺたんこになってしまうので、頭頂部に少しボリュームを持たせて縦長にしてあります。斜め前からのアングルでも結び目を大きく見せられるように、布の先端は下に垂らすのではなくV字にしました。

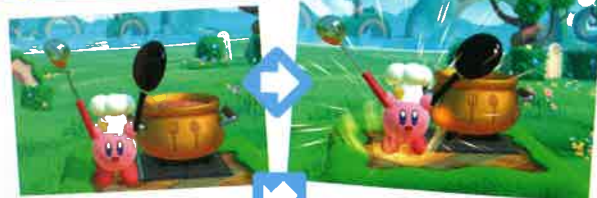
コック

DS「ウルトラスーパーデラックス」以来の再登場。一発能力なのは変わらずで、敵もフレンズもまとめて料理！見た目はほぼ過去作と同じだが、コック帽や鍋のデザインに手が加えられている。





ワザ（実際の画面）







さいごのばんさん

三面モデル



DESIGNER'S NOTE

鍋からドロドロのマグマ？（料理？）が噴き出すとともに、吸い込まれたフレンズや敵も飛び出します。それぞれのキャラにもマグマが絡まっているので、とにかくエフェクトの数が多くて……。処理負荷とにらめっこしながらイメージを損なわないよう、エフェクトの数を調整するのに苦労しました。



ハーフトーンで表現されたカービィ

コピー能力の解説やスペシャルページなどでは、ハーフトーンと呼ばれる表現手法で描かれたイラストを見ることができる。実はこれらのイラストは、専用のモデル等を作っているわけではなく、通常のレンダリングCGモデルの上に設定でON/OFFを切り替えることで表現しており、ボス戦のカットイン演出でも用いられている。

フレンズアクション



カービィとフレンズが４体揃った状態でフレンズフロアに乗ると、旗に描かれたフレンズアクションができるようになる。なお、フレンズフロアは宇宙に飛び散ったフレンズハートが落ちた場所に出来ている。

フレンズころがり

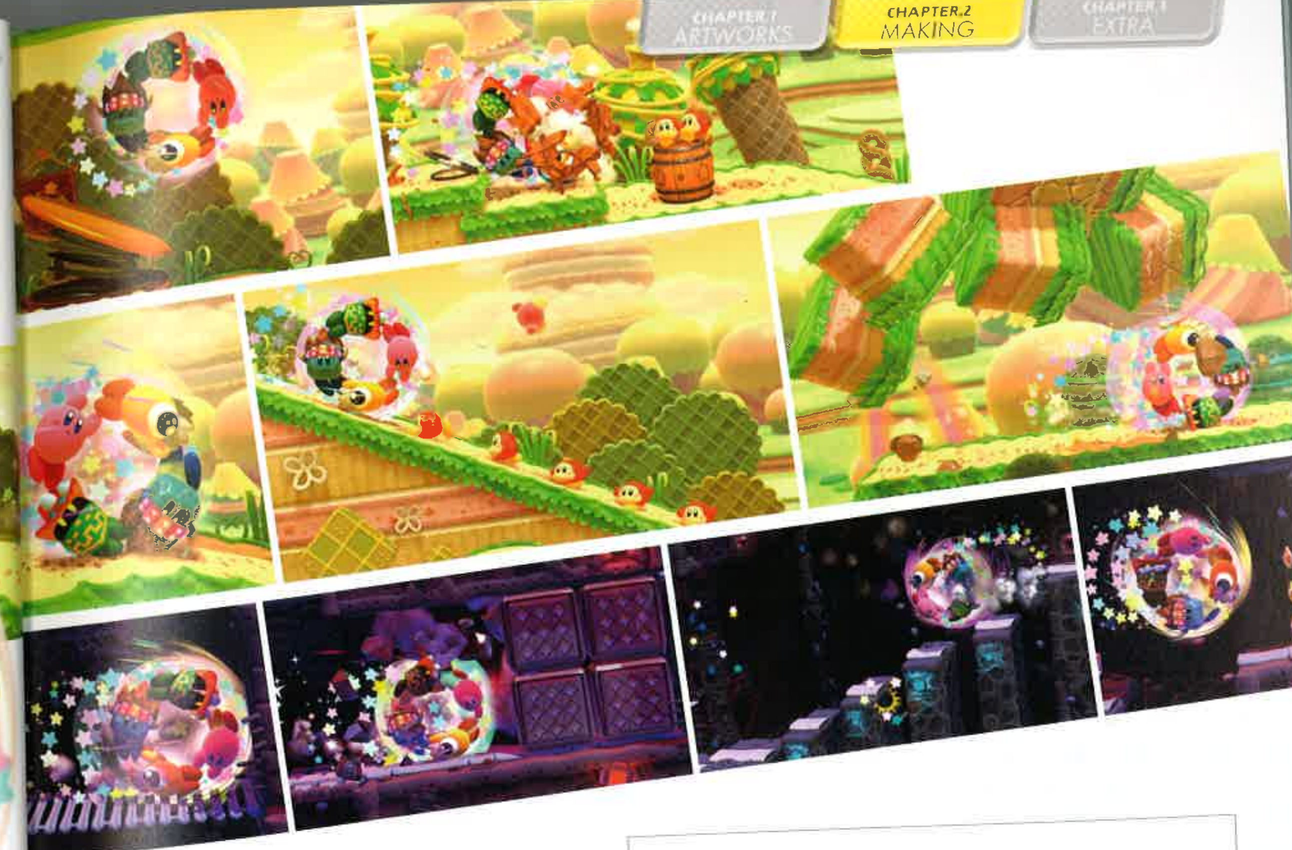
カービィとフレンズが４体で輪になって、前方に転がっていくフレンズアクション。転がっている間は無敵で、敵を倒したり、ヒビの入った壁なども壊すことができる。穴がある場所はジャンプで飛び越えて進んでいく。





DESIGNER'S NOTE

いろんな身長のキャラクターたちが、４体つながって決まった形を作るわけですから無理が生じるのは当然で。それをどうまとめるか、デザインというよりも作り方の検討が必要でした。手足をしっかりつなげることができるのなら、それが一番良かったのですが、コンセやロッキーのように手がないキャラもいるので、簡単なことではありませんでした。身長の低いキャラはめいっぱい手足を伸ばし、逆に大きなキャラは少し手足を曲げてなるべくキャラごとの身長差を少なくしました。それでも出来てしまう隙間は、たくさんの小さな星でつなぐことにしました。こうして不思議な台座に乗ったら、不思議な力で４体が合体するという、楽しい見た目の遊びが完成しました。



仕様検討イラスト





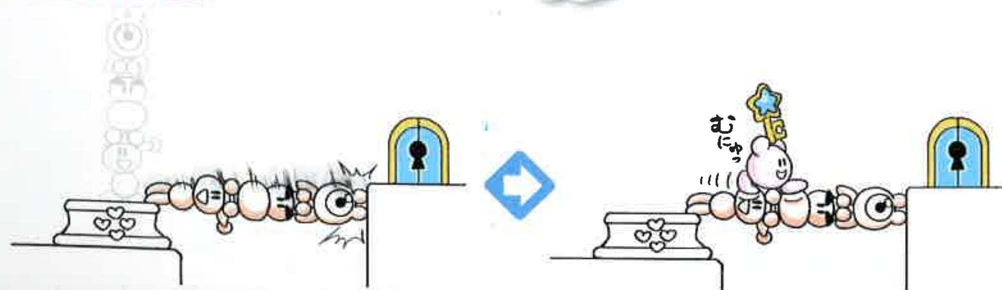


フレンズつりばし

４体が一直線につながって、橋のようになるフレンズアクション。カギを持ったウォンキィを、カギシャッターのあるところへ導こう。



仕様検討イラスト



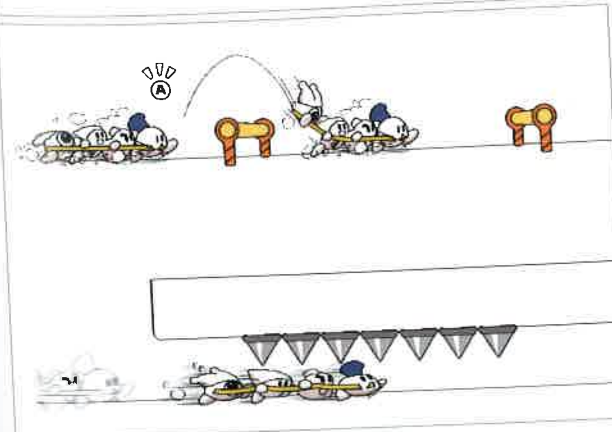
フレンズれっしゃ

電車ごっこのようなフレンズアクション。先頭のキャラクターは煙突のような帽子をかぶり、高速で前方へ進む。フレンズころがりとは異なり、壁や天井も走行可能。一部のキャラクターは、目をキラキラ輝かせながら走る。



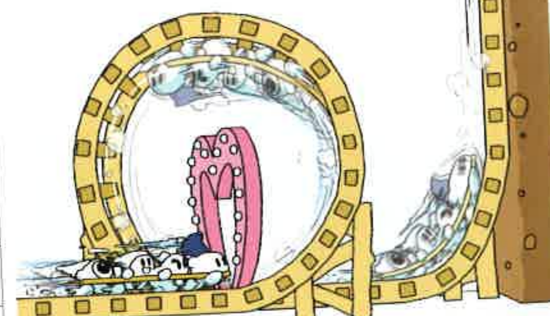
仕様検討イラスト





DESIGNER'S NOTE

電車ごっこはヒモでつながっている絵が容易に想像できるのですが、ほかのフレンズアクションに合わせて、キャラ４体をヒモでなく、たくさんの星でつなげるようにしました。先頭のキャラがかぶる帽子は、機関車の煙突と車掌が融合したような面白いデザインに決まったと思います。



フレンズスター

カービィとフレンズたちのパワーが集まって出来た翼の付いた星に乗って、空を飛ぶことができるフレンズアクション。先頭のキャラクターが持っている属性によって、スターショットの属性も変化する。

仕様検討イラスト







デザイン案



フレンズスター 決定稿



DIRECTOR'S NOTE

ふだんはそれぞれ個性的なアクションをする４体が１つに集結し、その属性を活かして戦う、ワープスターとも違う新しい2Dシューティング専用の星の乗り物です。

このスターを呼び出せる台座ですが、オープニングムービーにて、デデデ大王の元にはジャマハートが落ち、カービィの元には心のヤリから生まれたフレンズハートが落ちました。そして、フレンズハートが降り注いだ大地には、この台座が出現しました。先頭を入れ替えて操作でき、また仲間全員が属性の星を撃てるなど、3Dで戦う、最終決戦用のティンクルスターアライズのアイデアにもつながります。

実際の画面

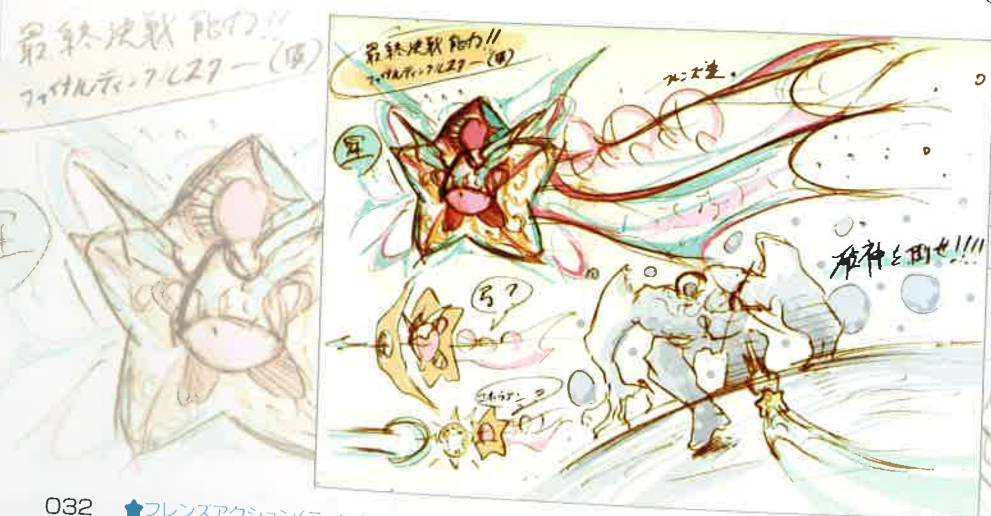


ティンクルスターアライズ

5種類目のフレンズアクションは、心のヤリから誕生した秘宝「ティンクルスターアライズ」！「星のカービィ」シリーズ恒例、最終決戦のシューティングステージで3D空間を自由に飛び回り、最後の敵である破神エンデ・ニルに立ち向かっていく！

ラフスケッチ





ティンクルスターアライズ 決定稿



DIRECTOR'S NOTE

最終決戦に選ばれたのも、「星のカービィ」らしく「星」の姿でした。あの3Dバトルをカメラ１つで４人操作する場合、かなりカメラを引くか分割しなくてはならず、驚きはありつつも、急に3Dとなるため、驚きを感じさせつつも、操作性はできるだけ明快にする必要がありました。

そこで全員を１つの星に乗せ、せーので同時にボタンを押すことで星の技が生まれたり、操作に専念する先頭と砲手と役割が分かれるような、１つであり４人である、全員に操作性が存在する星の姿となりました。理にかなったものですが、デザインも「星のカービィ」らしいものとなり、古の４人の英雄の心が、今の４人の英雄の元に集まり誕生した伝説の秘宝らしさもあります。

次のページの見開きが、さまざまな歴史を作ってきた類まれなシリーズで、その作品の垣根を越え夢の共演を果たした、復活と成長と未来を感じる、きらめきのシーンの実現になります！





ドリームフレンズ

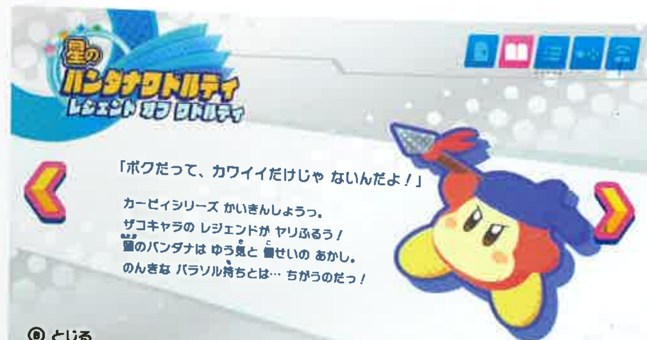
ドリームしんでんで特別なアイテム「ドリームロッド」を使うと、歴代「星のカービィ」シリーズに登場したキャラクターたちがフレンズヘルパーになる。懐かしのキャラから、かつての強敵まで……奇跡の共演！

バンダナワドルディ

ワドルディを代表しての参戦！過去作に登場したコピー能力「スピア」に近い、ヤリを使った技を得意とする。ヤリをプロペラのように回して、器用に空を飛ぶこともできる。









三面モデル





カラーバリエーション





バンダナワドルディは1体だけ!

バンダナをかぶったワドルディは、歴代「星のカービィ」シリーズによく登場しているが、実はすべて同一人物。『星のカービィ Wii』や3DS『バトルデラックス！』など、カービィとよく一緒に冒険をしている。そんなバンダナワドルディ、ほかのワドルディに比べると……ちょっぴり勇敢で頼もしいかも!?

















デデデ大王

初代『星のカービィ』から、カービィの永遠のライバルとして登場しているデデデ大王がドリームフレンズに！愛用のハンマーを片手に、カービィと一緒にドリームな冒険に出る！

















長年のライバルと共闘!

デデデ大王がカービィと一緒に冒険するのは、『星のカービィ64』『星のカービィ Wii』に続いて3回目。プププランドに危機が訪れた時、宿命のライバルであるカービィに力を貸すデデデ大王の勇姿は……必見！

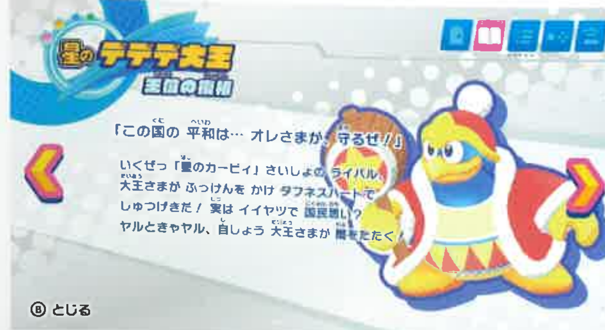














メタナイト

FC「夢の泉の物語」で初登場した騎士。背中の翼で自由に空を飛ぶことができる。愛用の武器は、宝剣ギャラクシア。戦艦ハルバードの船長でもある。





星の○○○○ タイトル画面 デザイン案



三面モデル





カラーバリエーション





仮面の質感がよりリアルに！

Nintendo Switchで「星のカービィ」シリーズもHDグラフィックでの表現に対応。メタナイトは仮面の質感が強化され、過去作以上に鋼鉄で出来た仮面だと感じられるよう、仮面のインパクトを重視してデザインされた。







リック&カイン&クー

GB『星のカービィ2』で初登場した、カービィの仲間たち。本作では三位一体で再現。地上をハムスターのリック、水中をマンボウのカイン、空中をフクロウのクー、切り替わりながら冒険！





星の○○○○ タイトル画面 デザイン案





三面モデル



カラーバリエーション





20年の時を経て初めての3D化

初登場はGB『星のカービィ2』で、最後にカービィと一緒に冒険したのは、1998年3月27日に発売されたSFC『星のカービィ3』。今回初めて3Dグラフィックになり、当時の合体コピー能力の一部を技として再現している。





マルク

SFC『スーパーデラックス』の「銀河にねがいを」に登場したピエロのようなキャラクター。物語冒頭で見せた通常の姿をベースに、真の姿もあわせて再現している。













三面モデル



カラーバリエーション





強さはラスボス級を誇る!

原作では物語の黒幕としてカービィと戦ったマルク。ドリームフレンズになった本作でも、当時の技は完璧に再現。攻撃力など、ほかのドリームフレンズに比べて戦闘力が高く、とても頼もしいキャラクターに仕上がっている。


ピエロたまのり


きらめきのはね


くちからピエロだま


ブラックホール


たまけりシュート
とっしん


シャドウアッパー


まっさかさマルク


しかけピエロだま

グーイ

SFC「星のカービィ3」で、カービィと一緒に冒険した、ダークマター族の友達。長いべろを使った攻撃が得意で、「星の○○○○」では自分探しの旅に出る。

















三面モデル



カラーバリエーション








べろーん


グーイパラソル


べろほしょく


べろべろーん


おまもりぶくろ


グーイストーン


グーイバーニング


マターもどき




ダークレーザー


かくさんダークレーザー

技でコピー能力を再現

原作ではカービィと同じように、コピー能力を使うことができたグーイ。本作では使えないが、当時使っていたいろいろなコピー能力を基本技として再現している。一部の技ではダークマター族ならではの姿を見せる。

アドレーヌ＆リボン

NINTENDO64「星のカービィ64」でカービィの冒険に同行した女の子たち。アドレーヌはキャンバスに描いた絵を実体化させる特技を持つ。リボンは空を飛ぶ際や空中攻撃などに登場し、冒険をサポートしてくれる。















新たなアドレーヌらしさ

アドレーヌはカービィのアーティスト能力をベースに作られているドリームフレンズだが、異なる技も多数盛り込まれている。描いた絵に乗れる技「アドペインター」の実装や、原作でカービィが最終決戦で使っていたリボンクリスタルを空中攻撃で再現した。













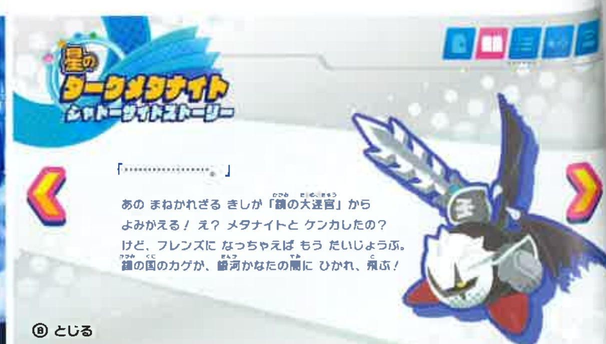


ダークメタナイト

GBA「鏡の大迷宮」に登場した、鏡の世界の騎士。基本的な剣術はメタナイトに似ているが、彼独自の技も多い。本作では無口であることが明らかに。







三面モデル





カラーバリエーション





ダークドリル



ダークスパイラル



エッジメテオ



ダークぶんしん・円



エッジスマッシュ



ミラーズ回てんぎり



リフミラー



3れんムーンショット





ダークビーム

ミラーズウォール



ミラーズエッジ



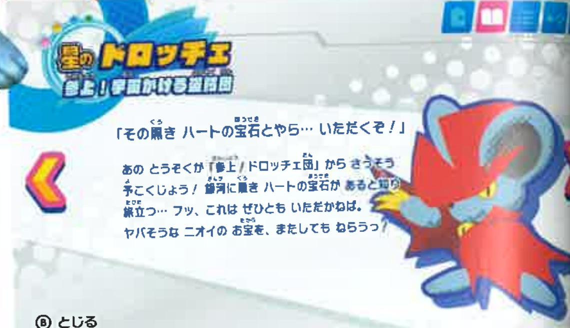
ミラー能力をミックス

ダークメタナイトは、メタナイトをベースに作られているドリームフレンズだが、技は大きく異なる。本作には未登場のコピー能力「ミラー」の要素を取り入れることで、鏡と剣を操って戦う、新たな魅力を持つキャラクターとなった。

ドロッチェ

DS『参上！ドロッチェ団』に登場した盗賊団のリーダー。原作でカービィとの戦いで見せた、さまざまな技がそのまま使用可能！









三面モデル





カラーバリエーション





盗賊団のメンバーも参戦！

ドロッチェは技で盗賊団のメンバーを呼び出すことができる。一緒に冒険してくれるだけでなく、ストロンは杭を打ち、スピンはせまい場所でのサポート、ドクは武器に雷の属性を付けることもできる。おなじみの宝箱からは、あの強敵の姿も……!?

















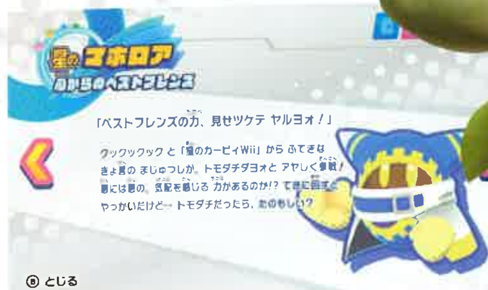






マホロア

Wii「星のカービィ Wii」で初登場。ププブランドに不時着した宇宙船「天かける船ローア」の船長。ふわふわと空中を浮遊しながら、魔術を使った攻撃を駆使して戦う。







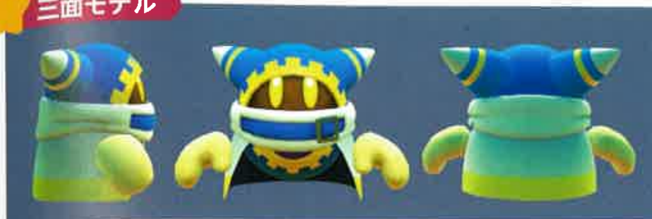
星の○○○○ タイトル画面 デザイン案







三面モデル





カラーバリエーション





通常姿でもケタ違いの強さ

「星のカービィ Wii」では黒幕として別の姿でカービィの前に立ちはだかった。本作では通常の姿で参戦し、技はマスタークラウンの力で使っていたものを通常の姿でも使えるように、技の再現度と性能の高さ、バランスを取りながら開発された。

リフバリア



トベマホローア





マホロアストーム



ジェムリンゴボム～きばく





レボリューションフレイム



クアッドキルニードル



ブラックホール





ウルトラソード









タランザ

3DS『トリプルデラックス』に登場した、あやつりの魔術を巧みに操る銀髪の男の子。魔術や糸を使った攻撃を得意とするおぼっちゃん。













星の○○○○ タイトル画面 デザイン案



三面モデル



カラーバリエーション



登場回数を重ねて進化!

原作では戦う場面がなかったため、3DS『みんなで！カービィハンターズZ』でボスとして登場した技を踏襲。カービィのスパイダー能力も下地にしつつ、本作に未登場の能力「リーフ」も組み合わせたようなキャラクターに。


タランザウェブホールド


タランザボウル


まじゅつの糸


けりまゆ


まゆまゆボンボン


ウェブひろげ


スーパータランザバースト


いとしのワールドツリー


クィンズファントム





秘書スージー

3DS「ロボボプラネット」でポップスターを侵略しに来た、ハルトマンワークスカンパニーの秘書。リレインバーに乗らずに戦う姿を見せるのは本作が初めて。









星の○○○○ タイトル画面 デザイン案



三面モデル



カラーバリエーション



GAME OVER
コンティニュー
ゲームをやめる

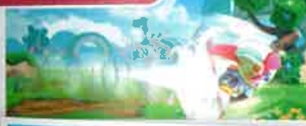
スージーは基本技から制作

クールビューティな女スパイをイメージして作られ、本作未登場のコピー能力の「ジェット」をベースに基本技から開発。彼女らしいアレンジが施されている。原作で愛機として搭乗したリレインバーは技の一部として再現された。


H.W.C.せい レーザーガン


トランスポーター


ブーストハイジャンプ


ロケットガール


ガールズクラッカー



ハートフルダイビング



リレインバーとうじょう



ドライバーフォール


チャージストック


ドリーミサイル


ヘビーローテートダンス

三魔官シスターズ

ドリームフレンズになった、フラン・キッス、フラン・ルージュ、ザン・パルルティザーヌ。シスターズタッチで交代しながら冒険していく……！







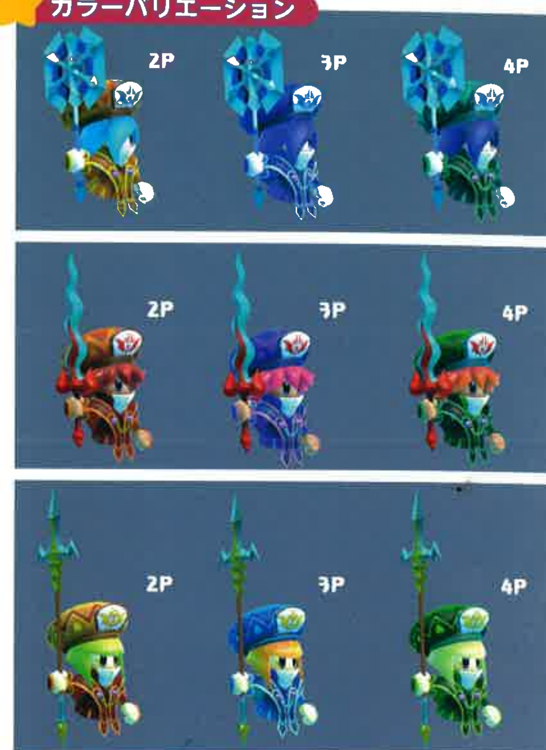
星の○○○○ タイトル画面 デザイン案



三面モデル



カラーバリエーション



実質3体分を1体として開発

最後に登場するドリームフレンズの三魔官シスターズ。当初は3体個別に作る案もあったが、担当プログラマーの「1キャラで3体操作できるようにしたい」という情熱と技量で、バトンタッチをするようになった。



シスターズタッチ



シスターズころがり



へいわなくに プププランド



カービィやデデデ大王などが暮らしている、あきれかえるほど平和な国。緑の広がる草原の先にはウィスピーウッズのいる森があり、奥に進むとデデデ大王が住むお城がある。












グリーングリーティングなど（草原ステージ）



DESIGNER'S NOTE

草原のモチーフが登場する最初のシーンは、今作の世界観を方向付ける役割を担う大切な場面です。心地よさやワクワク感を感じられるような演出が組める背景を意識し、時間をじゅうぶんにかけて検討しました。

見渡すと、周囲には木々やドーナツ状の丘、遠くの湖に浮かぶ滝が。よく見ると、どれもちょっと不思議なカタチをしている造形です。たとえば、木の造形にも、この世界では「もしも、こうして存在していたなら楽しいな」というアイデアを、デザインの過程で取り入れています。四角や球の草の塊が、木から地面に落ち、また根付き、時間をかけて再び一本の木へと成長していくようなイメージをしています。

そうした年月が積み重なり、この緑の風景が存在している……、そんな「星のカービィ」の世界観ならではの、ちょっと変わった景色が随所に散りばめられています。

ドーナツドームなど（洞窟ステージ）



DESIGNER'S NOTE

モチーフとしては「ほっとするような安心感」がない地面下の洞窟なので、あまり怖くなりすぎないように、空間が奥に広い洞窟をデザインしました。「暗いけど怖くない」をコンセプトに、鍾乳石のような突起物や流動的なデザインの壁、積み上げられた大きな岩など、あらゆるデザインに曲線を使い、滑らかだけど……でも硬そうにしました。なるべく人工物がないように、自然に作り上げられた感じを模様や形で神秘的に表現することを心掛けました。ところどころにある光る配置物によって、暗い場所との比較でプレイヤーが少しほっとする明るい場所を演出しています。

空間のデザインに関しても、奥がすごく広い場所や、プレイヤーのすぐ後ろに壁が続く狭い場所も作り、洞窟の中といってもいろんな場所があって、冒険感を出すようにしています。

クライマックス オブ キャッスルデデデ



DESIGNER'S NOTE

デデデ城はほかのステージと違い、過去の「星のカービィ」シリーズからの踏襲が強く必要となる背景です。具体的には『ウルトラスーパーデラックス』を意識しつつ、プププランド編の最後に訪れるステージとして、よりゴージャスにクライマックスの雰囲気が出るよう目指しました。ここは摩訶不思議なカービィの世界とはいえ、設定上はデデデ大王たちが暮らす居城。近景の装飾ではアクションゲームとしての遊びをしっかり提供しつつ、遠景でスタンダードな城イメージを表現することで全体のイメージのバランスを取っています。

個人的にはデデデ大王戦直前の長い通路がお気に入り。開発当初はそこに戦闘要素が施されていましたが、プレイヤーに緊張感を与えるべく戦闘要素をなくし、最終的には嵐の前の静けさと、うっとりするような夕日の射し込む光で、雰囲気を演出しています。

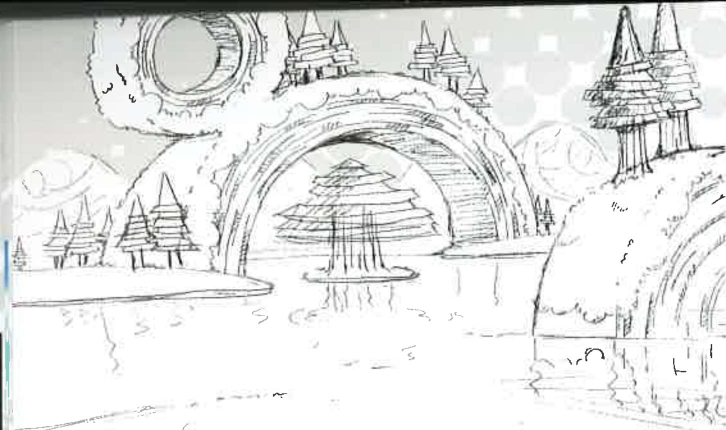
エクストラエクレア



DESIGNER'S NOTE

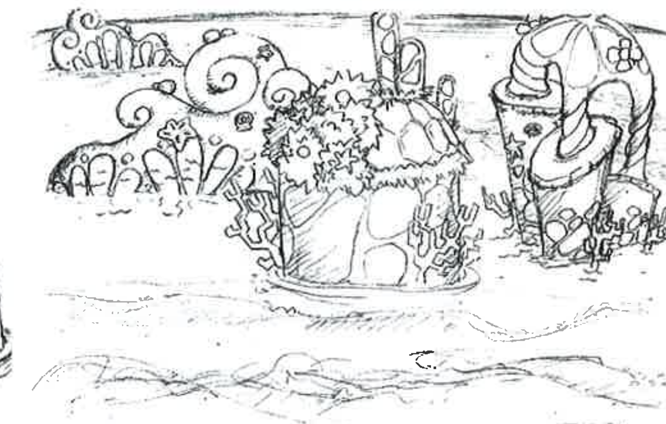
グリーングリーティングの夜バージョンですが、エクストラステージということで、より印象が変わるように設計し直しています。通常マップの昼間の、のどかで明るいイメージとは対照的に、朝焼けが始まる直前のように、静けさの中にワクワクを感じられるように専用のパーツや配置の変更を加えています。

マップ専用に作った発光する星を配置して、さまざまな方向から木や地面を照らすことで、それぞれが持つ立体感をより強調し大きく印象を変えています。全体のモノの数を減らして、にぎやかさを抑えつつも空と地平線の光の印象だけで画面が映えるように、計算して絵作りしています。また、遠景を明るく、手前のライティングを暗くすることで、木などのオブジェクトの形の面白さが際立つような演出をしています。









ププブランド ステージ コンセプトアート

「スターアライズ」のストーリーモードで、最初に目にすることになるステージ「グリーングリーティング」。草原と湖が広がる構図は、2011年発売の「星のカービィ Wii」を継承している。草原や湖の上にはリング型の小さな山が、空には特徴的なうずまき状の雲が描かれ、草原や地面の質感などについても、HDグラフィックスで描写するにあたって多数の試行錯誤が行われた。

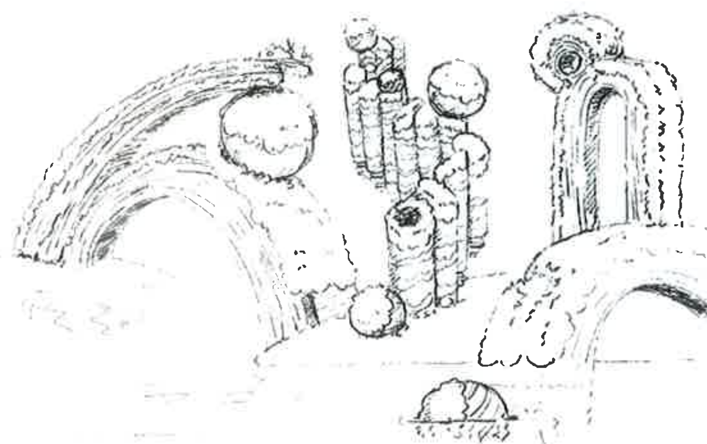
草原ステージ



DESIGNER'S NOTE

広大な草原のステージを冒険のスタート地点とすることは、今までの「星のカービィ」シリーズ同様、早い段階から決まっていました。緑が広がるステージを目にした瞬間、その自然の一つひとつに想像力を膨らませてみると、よりワクワクするような情景を盛り込みたいと思いました。

自然の揺りかごでお昼寝中のワドルディ、その揺りかごのしっぽには綿毛。揺れるたびにそよぐ風に運ばれ、行く先々で、新しい命を育みながら、これからものどかに時は流れていく……。そのようなコンセプトを含んでいます。









草原ステージ







P.66-P.67のコンセプトアートに続く、デザイン案の一部。HDグラフィックスでの表現が可能になり、草や地面などの質感もさまざまなバリエーションが検討されていった。地面がチェック模様の案も

洞窟ステージ



イメージ自体は製品版にかなり近いが、背景の差し込む光の色がエメラルドグリーンになっている。手前には青色の花が咲いているような案も考えられていた

クライマックス オブ キャッスルデデデ



『ウルトラスーパーデラックス』など歴代シリーズにも登場したデデデ城のイメージを大事にしつつ、内装はよりゴージャスに。印象的な背景の夕日はこの時点で想定されていた

ワールドマップ



プルアンナ

水の攻撃が得意な、透き通った身体を持つキャラクター。一人称はアタシで、好きなものはお水。「星の◯◯◯◯」では、水のあふれる楽園を夢見て、愛と潤いを振りまく旅に出る。



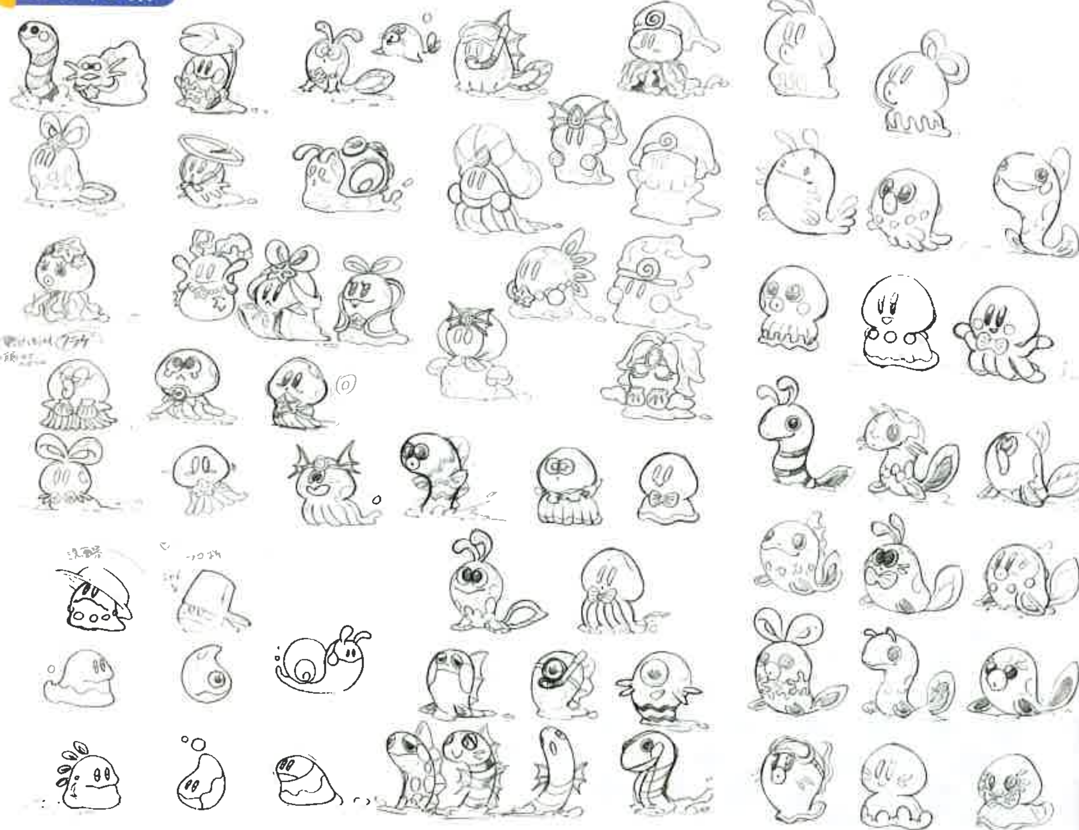
三面モデル



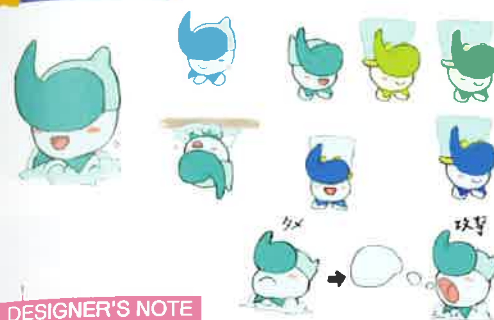
カラーバリエーション



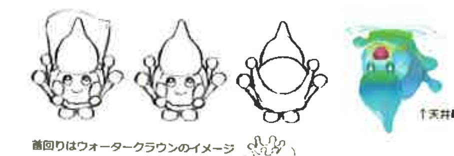
デザイン案



デザイン案





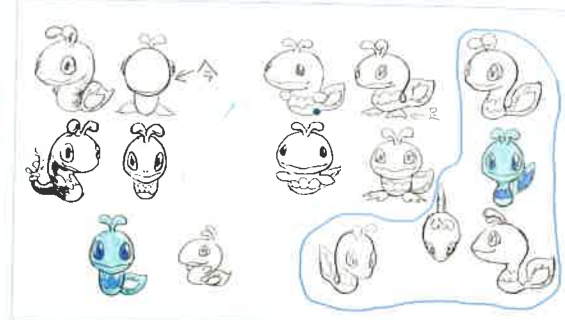


目を入れるために髪が上に移動しました。そのため帽子を後ろに斜めにかぶります。

DESIGNER'S NOTE

プルアンナはフレンズにもなる新キャラクターということで、開発の初期段階からデザイン作業が進み、さまざまなアイデアが出されました。初期デザインのころから、かなり機能を満たした良いデザインだったので、ブラッシュアップを行う際も大きな変更は避け、もともとのデザインをベースに改良を加えることにしました。

最終的なデザインでは、全体のデフォルメを強化するために体に太い細いの強弱を付け、正面からでも魅力的に見えるように頭の形を整えたデザインになりました。



首回りはウォータークラウンのイメージ



口から水を吐くので口は大きめ



顔が水を吐くときは
頬が大きく膨らむ

別デザイン案

現在の姿とは異なる、クジラをモチーフにしたようなデザイン。頭の上から水を出したり、初期デザインのころから、天井に張り付くことも考案されていた。





ビビッティア

本作で初登場となる中ボスの女の子。赤いベレー帽をかぶっていて、束ねた髪の毛の先を絵筆のように使ってさまざまな絵を描く。また、常に空中に浮いているキャラクターでもある。絵を描き終えた際に見せる笑顔がかわいらしい。

三面モデル



カラーバリエーション



デザイン案



デザイン案





ヘルパー時は髪の毛で攻撃

3Dモデル



DESIGNER'S NOTE

ラフの段階で、どれにしようか迷うくらい、バランスの良いかわいいデザインがたくさん出ていました。左右のお下げを振り回して絵を描く姿も魅力的だなとも思いましたが、攻撃するポイントをより強調したいという理由で髪の束は１本でいくことにし、また、同じ理由でそれを垂らすのではなく頭上に掲げることにしました。

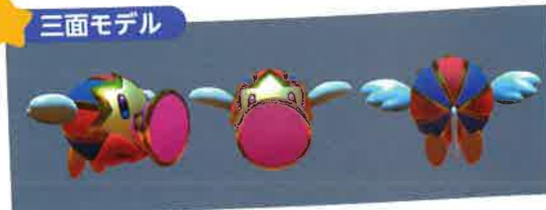
「カービィ」シリーズには過去に「ドロシア ソーサレス」と「ペインシア」という、雰囲気の似たお絵かきが得意な女性キャラが登場しています。はっきりと設定が明かされているわけではありませんが、ビビッティアもそれとなく同じ種族を思わせるようなデザインにしました。

ドンパフル

クラッカーのような口をした鳥のような敵キャラ。パタパタと空を飛びながら、カービィに向かってクラッカーを鳴らす。「フェスティバル」の能力を持っているが、フレンズにはならない。



三面モデル



デザイン案







3Dモデル



DESIGNER'S NOTE

「空中にいてクラッカーを鳴らして攻撃してくる敵」ということは最初から決めていたので、そこからデザインを考えはじめました。

円錐形のクラッカーをメインにしようと最初は考えていたのですが、スカキャラのような見た目になってしまったので、球体のボディにクラッカーのクチバシという方向で上手くまとめることができました。

お祭りっぽい派手で楽しげな見た目で、いかにもフェスティバル能力を取れそうな感じが出せたと思います。

メラーガガード

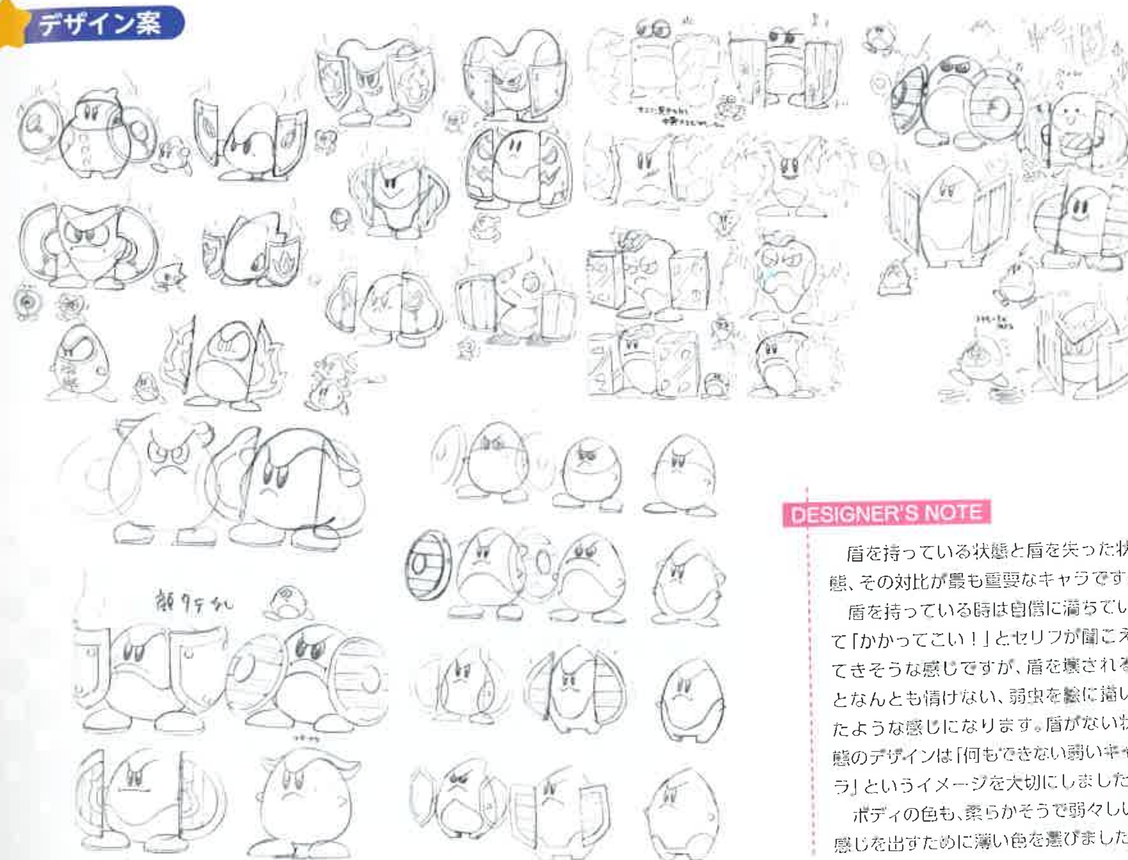
大きな盾を持って歩いている敵キャラ。炎の盾は水や氷、風属性の攻撃を当てると破壊可能で、盾をなくすと表情もガラッと変化。なお、姿は同じだが、氷の盾を持つブリザガードもいる。



三面モデル



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

盾を持っている状態と盾を失った状態、その対比が最も重要なキャラです。

盾を持っている時は自信に満ちていて「かかってこい！」とセリフが聞こえてきそうな感じですが、盾を壊されるとなんとも情けない、弱虫を絵に描いたような感じになります。盾がない状態のデザインは「何もできない弱いキャラ」というイメージを大切にしました。

ボディの色も、柔らかそうで弱々しい感じを出すために薄い色を選びました。

森の番人
ウィスピーウッズ

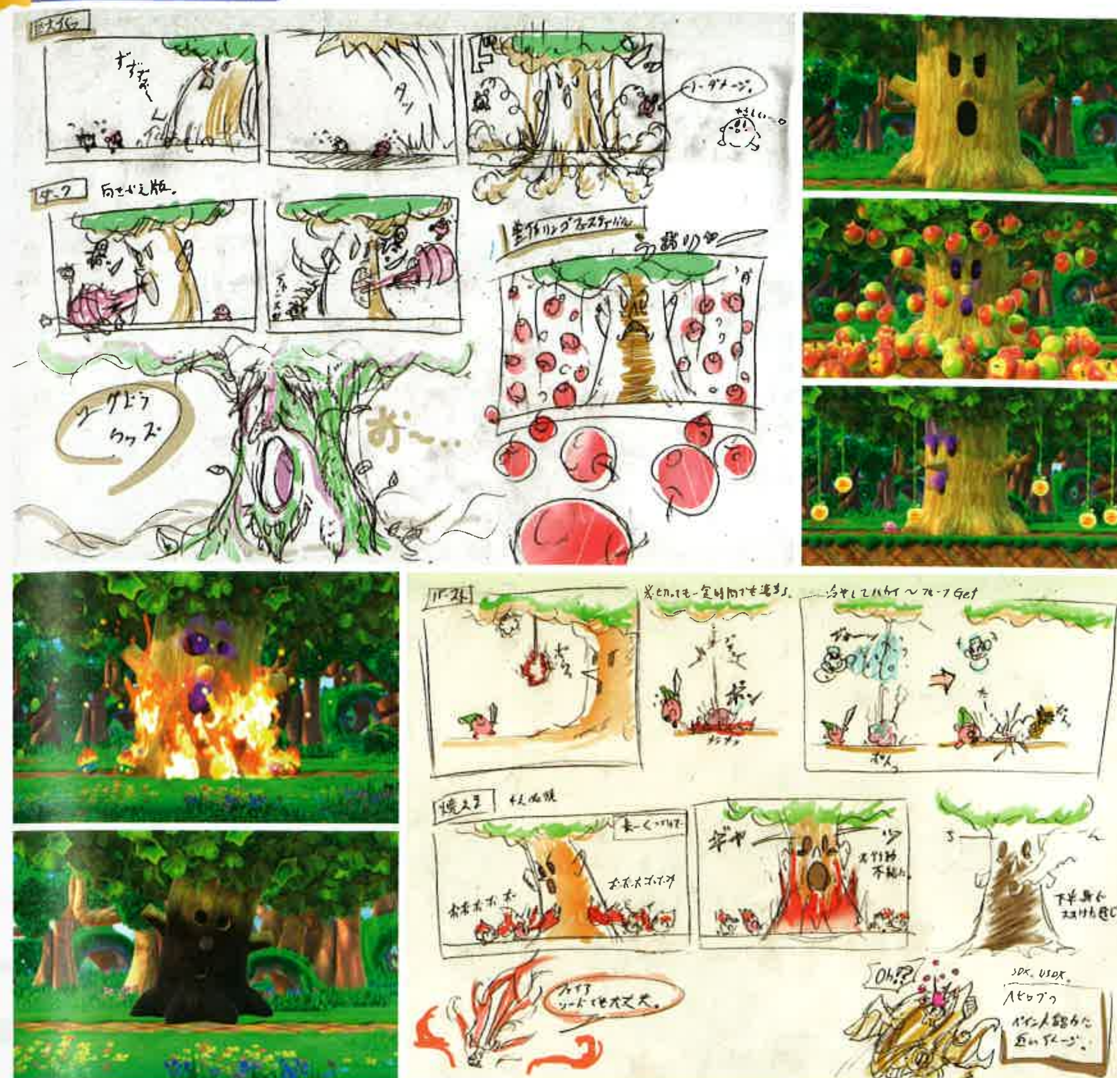
「星のカービィ」シリーズで、カービィが最初に戦うことになる定番中の定番のボス。グラフィックのHD化の恩恵を受け、葉っぱや木の質感がリアルに。また、画面いっぱいにリンゴを落としたり、炎属性の攻撃を受け続けると体が燃えてしまったりと、演出と技がともにパワーアップしている。



ラフスケッチ



バトルラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

より多くの案を速く出すため、まず鉛筆でラフに描きます。絵的な部分はデザイナーが主役なのでまだ詰めていない、文字仕様の補助的なラフで、お見せする想定のものではないのですが、遊んだものと比べて見て楽しんでいただけるなら。

このウィスピーウッズ、近年は２層レーンバトルや周回3Dバトルなど2D王道として成長し過ぎた面もあり、今回原点に立ち返ります。とはいえHD作品。超大量のリンゴや、後半にはマルチプレイに変化を与えるべく巨体による仲間分断、属性による戦況変化など、原点と進化が入り混じったボスを想定しました。

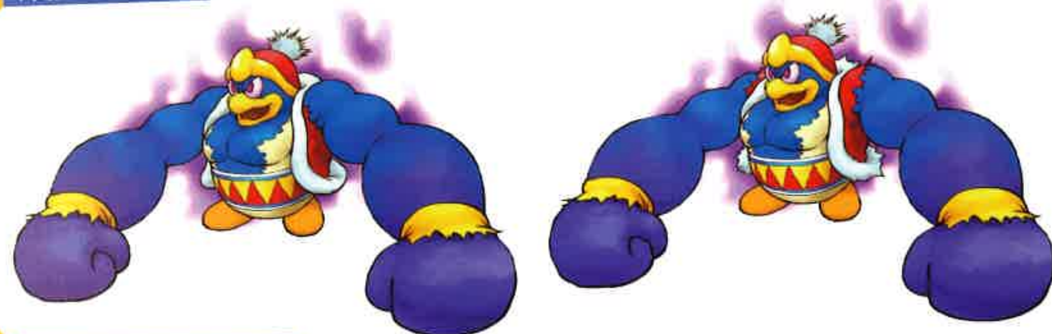
宿敵の暴君 デデデ大王

カービィの永遠のライバル・デデデ大王。前半戦は従来のようにハンマーを使って戦うが、後半戦は上半身がマッチョ姿に変化。巨大化した両腕を振るい、カービィたちに襲いかかってくる！

デザイン案



洋服 デザイン案



通常時洋服 デザイン案



三面モデル



変身時 絵コンテ



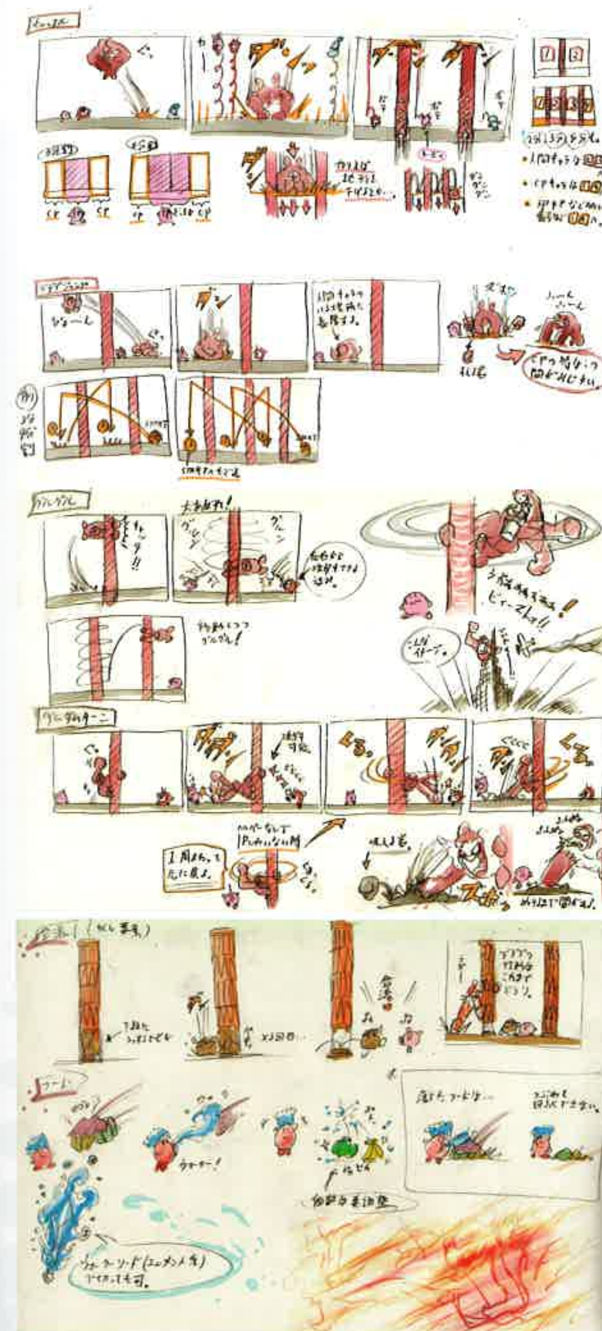


DIRECTOR'S NOTE

ジャマハートの影響で、デデデ大王は一体どのように変貌するのか？ もともとの彼もパワータイプでしたが、近年はその印象も減っていて……。そこで今回は彼本来のあのパワーが増幅された、ハンマー代わりに豪腕が武器となるスーパーマッチョな姿に！ とはいえそこは「カービィ」の世界らしく、腕もリアルな筋骨隆々ではなくデフォルメし、肥大化するのも上半身のみ。ただ集大成にしてついに、アニメ版「星のカービィ」以来の服を破り捨て、そのボディをあらわにします。大ベテランのデザイナーが考えてくれましたが、黄色いインナーの下のボディは、青色なのです。

バトルラフスケッチ







DIRECTOR'S NOTE

おなじみのデデデ大王とのバトルと、まだ見ぬ新たなボスバトルを二戦分楽しめる、欲張りで豪華なボスです。豪華ですが、かつてのシリーズのように、できるだけサクサク戦闘が進むことも意識しています。後半、己の肉体を武器に画面狭しと飛び回りますが、そこでもマルチプレイの仲間を４分断したり属性の力でアイテムが得られるなど、本作最初のシナリオの締めにおけるボスらしさも意識しています。

もう見慣れたかと思いますが、このころはマッチョの姿をどうするかと考えている、まだラフ案の段階。ここからデザイナーたちと真剣に詰めていく作業が始まります。

きせきの星 ポップスター



“きせきの星”と呼ばれているポップスター。星形をしていて、宇宙から見ると交差した２つの環がある。地表には、平地、海、雪原、火山、遺跡、さまざまなロケーションが広がっている。







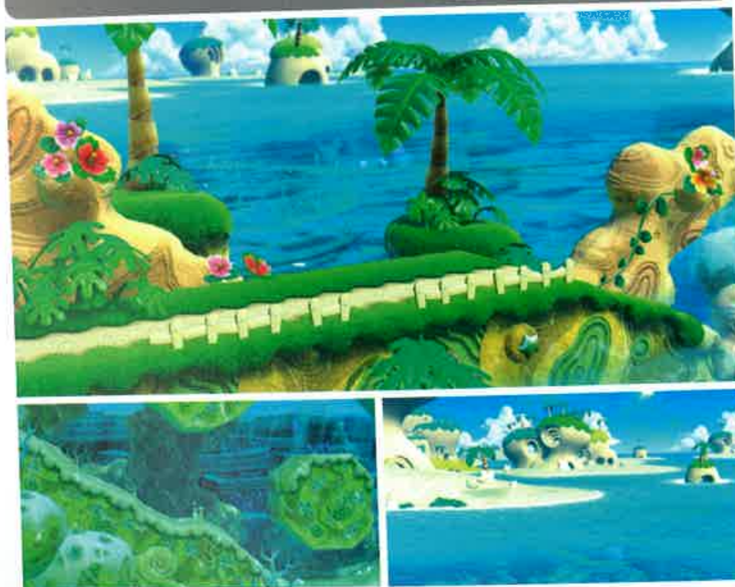
フレンズフィールドなど



DESIGNER'S NOTE

こちらのモチーフは比較的開発初期に制作したものです。当時、このステージ用に個性を強調した新規イメージを用意したところ、ディレクターの熊崎から「シリーズを遊んでいる人が懐かしさを感じる、カービィらしい場所にしたい」という要望があり、『ウルトラスーパーデラックス』の「白き翼 ダイナブレイド」に登場する背景モチーフをセルフオマージュすることとなりました。最終的には、そのイメージからさらに洋菓子類やかわいい包装紙を元にした装飾を全体に施し、アイデンティティを確保しつつもシリーズを踏襲したものに仕上がりました。

リーフリゾートなど



DESIGNER'S NOTE

南国の海岸をイメージしてヤシの木、南国の花、綺麗な海辺、水と風が作り出す丘の曲線や穴、そして青い空など「これから砂浜を駆け回り海の中へ入るぞ」と思えるような雰囲気を大事にデザインしました。

海の中は海岸のイメージとは違い、少し暗く、潜って行けばいくほど水温が下がっていくような不安を煽る雰囲気を大事にし、海中では水流の影響などでプレイヤーが操作を難しく感じる分、海上に出た時に安心感を得られるようにしてあります。

デザインに関して、海岸はヤシの木、花や砂浜など「見たことある」ものに対して、海の中は横に伸びている柱状の地形、とげとげしいサンゴなど「見たことない」ものをコンセプトにし、1つのモチーフで安心と不安をデザインしました。

エコーズエッジなど



DESIGNER'S NOTE

氷の大地と山々に囲まれた白銀の平原が舞台。全体的に白い画になりがちなモチーフなので、天空を黄緑系のグラデーションの配色にすることで少し妖しさを演出しています。氷の柱や輪っかの造形物には、宝石のようなカラフルな彩りを添えました。

道中のところどころで目に留まる、変テコな形状の白い物体は、この世界に降り続ける雪の結晶をイメージしたものです。

ネイキッドナチュレなど



DESIGNER'S NOTE

画面全体が赤っぽく、空は太陽を遮り、火の粉が舞い煙が上がり、あらゆる箇所から噴き出るマグマと硬そうで鋭利な地形によって、そこにいるだけで熱さを感じる。色味も赤、紫、黄色で構成し、危険なエリアだとすぐに認識できる火山。

ただ危険なだけでなくプレイヤーの通る場所には、火山の噴火によるものなのか小石が散りばめられています。その石を使ってだれかが積み上げて遊んだのかな？と思わせるものもあったり、奥にある火山などは曲線の輪がついていたり、丸い地形に細い柱や少し丸みのあるマグマの星などをデザインすることによって、危険だけど楽しい雰囲気も少し演出しました。

セイントスクエアーズ





DESIGNER'S NOTE

かつてこの星で栄えた文明の遺跡がモチーフです。これら建造物の石積み一つひとつは、硬いはずなのに、どこか柔らかさも感じられるという材質感が印象に残るようにデザインしました。

初めはごく普通の石材の質感で構成していましたが、ブラッシュアップを重ねる過程で、硬いのに柔らかい、という一見矛盾する表現の面白さにこだわり、より「星のカービィ」らしい不思議な世界観を模索しました。

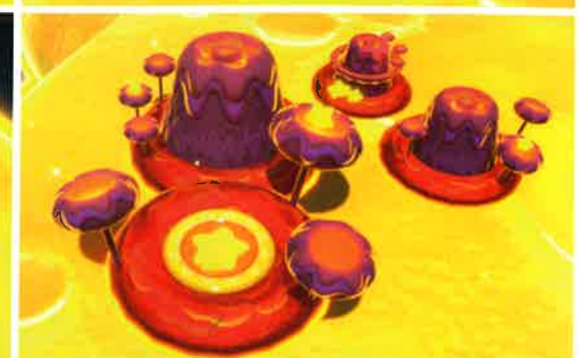


きせきの星 ポップスター：ステージオブジェ













DESIGNER'S NOTE

ワールドマップはステージ背景の縮図になるものです。初めて冒険する土地でプレイヤーが最初に目にする背景なので、ステージを冒険するわくわく感を演出できるよう、それぞれのステージの特色、個性を大事にしながらおもちゃのようなサイズ感で表現しています。ステージの背景の印象を崩さないようにデフォルメしつつ「こんなフィギュアがあったら飾りたいな」と思うかわいらしさや「こんなお菓子があったら食べたいな」と思えるようなシズル感を大切にしています。

ポップスター ステージ コンセプトアート

ワールド2はポップスター全土が舞台。「平地」「海岸」「雪山」「火山」「遺跡」という、モチーフがすべて異なる5種類のステージを配置。ポップスターの大自然が見せる、多種多様なロケーションとして描かれている。なお、「星のカービィ」シリーズでよく登場する「雲の上」に関しては、本作には登場していない。

平地ステージ



初期案では緑を基調とした雰囲気で考えられていたが、最終的には落ち葉が目立つ秋のようなステージになった。不思議なしましま模様をした山も印象的

海岸ステージ



透き通る綺麗な海が見えるステージで、右奥には積乱雲のような雲が確認できる。海中も同時にデザインされており、サンゴが印象的に描かれている

雪山ステージ



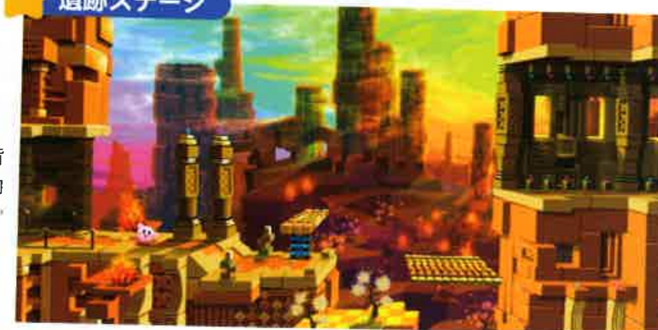
新雪のような柔らかさが感じられる雪山ステージ。特徴的な星形をした雪の結晶が大きく描かれており、開発が進むと氷の柱や壁などが追加されていく

火山ステージ



自然豊かなポップスターの、マグマが流れる活火山地帯。山のてっぺんは星形をしていて、噴煙だけではなく、きのこのような形をした木が生えている

遺跡ステージ



夕日が差し込んでいて、背景に描かれている岩場の印象が強く目に入る。担当デザイナーによる改良が繰り返され、背景など大きく変化していくことに

コモ

SFC『星のカービィ3』で初登場した敵キャラ。フレンズになると帽子をかぶり、6本の手と2本の足がはっきりわかるようになるという、ユニークなキャラクター。

三面モデル



カラーバリエーション



デザイン案

敵の時はクモらしい仕草で降りてくる
(糸を切られたときに死亡しそうに見えるよう、足を後ろに引っ込めている)



手から糸を出す



↑ヘルパー時（この上から帽子をかぶる）
一番上の足は常に組んでいる





クモが苦手な人でも親しみやすいよう、ヘルパー時に人型のように見えるデザインも検討された

DESIGNER'S NOTE

『星のカービィ3』で初登場。ドット絵だった当時、私がちょっとリアルな四ツ目のクモをデザインしてデザインディレクターに見せたところ、「ちょっと貸して」と横からマウスを奪われて、かわいい三ツ目に描き直されたのを今でも思い出します。

新コモとしてさまざまなデザインが検討されましたが、その中に元のコモにかなり近いデザインがあって。それを見てやっぱりコモはこれだな、ということで……結局、従来のコモのデザインをベースにすることにしました。敵の時よりもフレンズヘルパーになった時の方が、目つきが変わり知性を感じるようになります。

決定稿



コンセ

NINTENDO64『星のカービィ64』で初登場したキャラクター。プラズマ能力を持ち、フレンズになると1Pは金色のプラグ、2～4Pは銀色のプラグと、色が異なる部分がある。

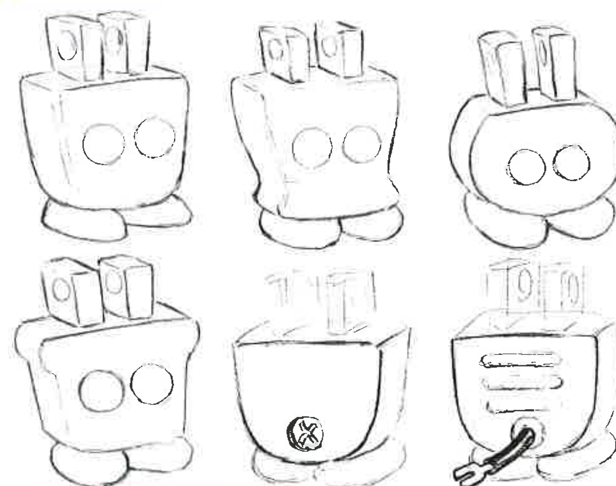
三面モデル



カラーバリエーション



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

コンセントプラグがモチーフになっているキャラで、『星のカービィ64』で初登場の時のデザインが、これ以上ないくらいコンセントプラグだとわかる見た目をしていました。この良さはそのまま活かそうということで、元のデザインをほぼ踏襲する形になりました。

それでも一応、ほかに可能性がないかの確認の意味も込めて、少しだけデザイン検討をしました。結果、背中にネジが付いて、味気なかった後ろ姿のアクセントになりました。フレンズヘルパーになった時の能力帽子は、頭の差し込み金具を隠してしまわないように、コンセ用にエフェクトの量が調整されています。

『星のカービィ64』におけるデザイン



『星のカービィ64』で初登場した際のコンセの姿。ジャンプして地面に突き刺さるように攻撃するアクションは『スターアライズ』にも継承されている。



アンガーマスカー

落ち葉の上を歩きながら、石の斧を投げて攻撃してくる、本作で初登場の敵キャラ。一ツ目に大きな口が描かれた布をかぶっている。布部分をすいこむと素顔を露呈し、慌てながらカービィの元から逃げていく。素顔は意外にもキュート。

初期イメージ

三面モデル

デザイン案

中の人デザイン

仮面	本体

DESIGNER'S NOTE

布がある時は強くて、布を失うと弱くなる。その対比がデザインするうえで最も大切でした。

布に顔の模様を描くことで、その布によって強そうに見せているという設定にしました。さらに強そうに見せるために、ワラで作ったカツラもかぶっています。左右に毛が飛び出していて自分を大きく見せているんでしょうね。

布を剥がされるときはカツラも一緒になくなり、強い時と弱い時の見た目の差をしっかり出せたと思います。顔の模様は、いかにもフリーハンドで描いたように粗くして、このキャラ自身が手作りしたような素朴な感じを出しました。

決定案

孤高の騎士 メタナイト

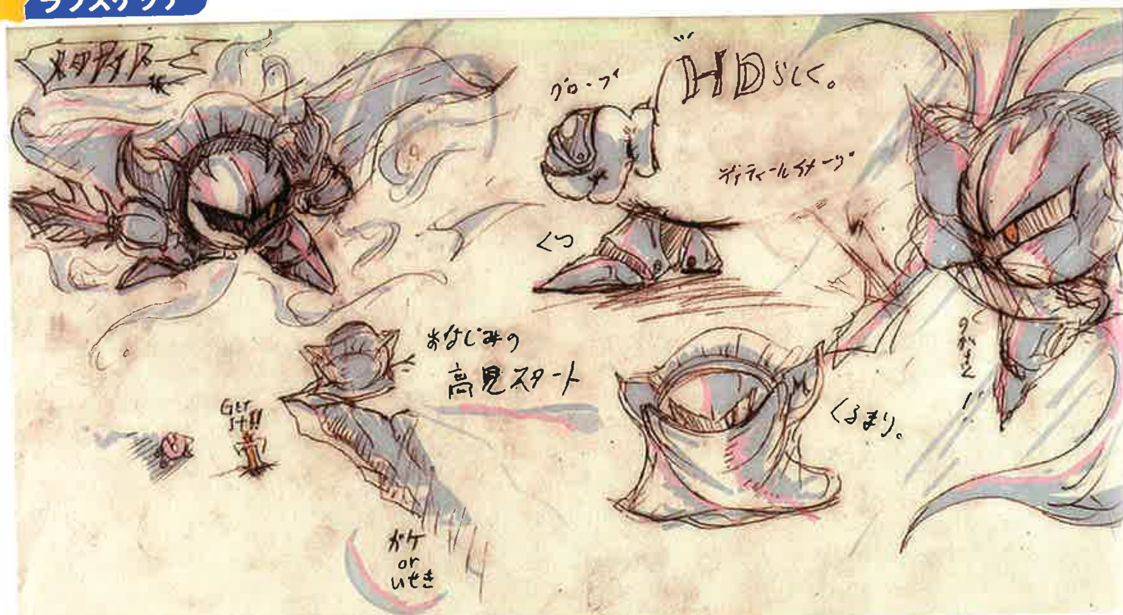
剣と剣で戦うシチュエーションで始まるメタナイトとの戦い。FC『夢の泉の物語』を彷彿する動きで戦いを挑んでくる。剣を抜かないと……しびれを切らして剣を蹴り飛ばす。

三面モデル





ラフスケッチ





ステージラフスケッチ



実際の画面

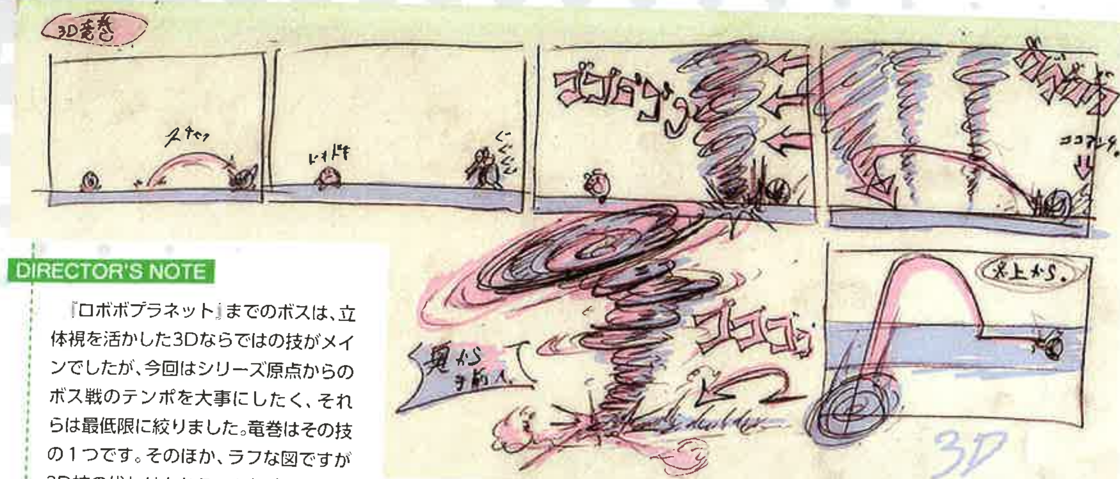


DIRECTOR'S NOTE

一頭身にも関わらず、とてつもなく格好良い騎士メタナイト。GET ITの剣、背を向け待つ姿、割れる仮面など、ジャマハートの影響を受けながらも、集大成としてシリーズを彩ってきた要素をできるだけ大事にしました。放置でGET ITの剣を蹴り上げる場面はコミカルになりがちで悩みましたが、発案したデザイナーの磨き込みにより「ならばこちらからいくぞ！」という気迫ある動きに仕上がりました。戦いの舞台のセイントスクエアーズも彼が修行に選んだ場所で、未知の文明と神の存在を感じる遺跡が、この先の物語も暗示しています。



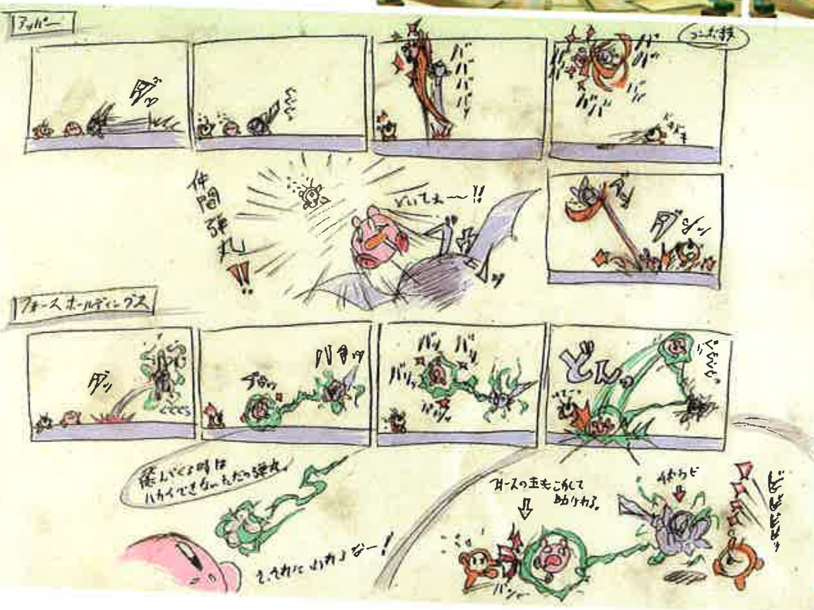
バトルラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

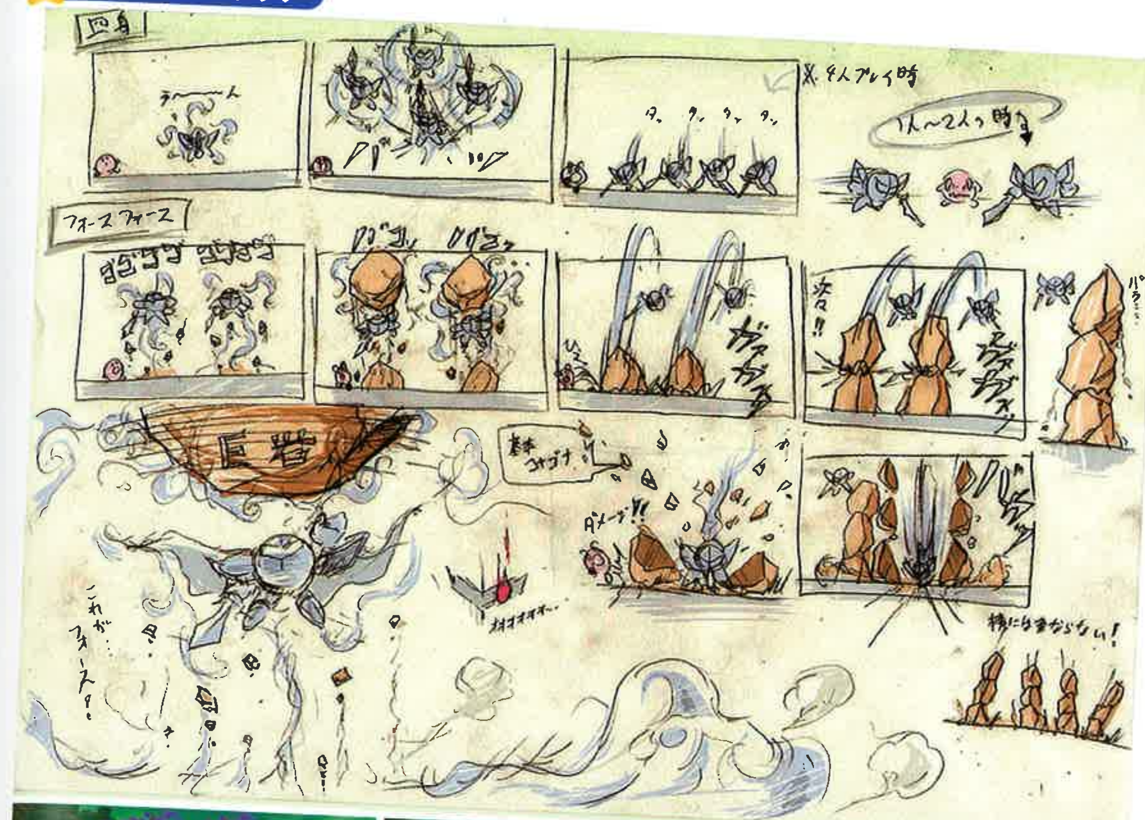
『ロボボプラネット』までのボスは、立体視を活かした3Dならではの技がメインでしたが、今回はシリーズ原点からのボス戦のテンポを大事にしたく、それらは最低限に絞りました。竜巻はその技の1つです。そのほか、ラフな図ですが3D技の代わりとなる、4人プレイを彩るような、狙った相手を捕獲しほかのフレンズにぶつけるような技も描かれています。仲間がやられている間にも敵を叩くことができ、派手なアクションながらも多くのプレイヤーに攻撃チャンスがあるところも特徴的です。







バトルラフスケッチ







DIRECTOR'S NOTE

シリーズ古くから活躍する手練れの彼は、登場を重ねながら進化し続け、新たな要素も増えていくことに。ただ過去作を知らない人にもメタナイトの「らしさ」も改めて知って欲しく、歴戦の要素と新たな驚きを両取りしています。

新たな驚きとしてはジャマハートの力で己が身を増やし挑む、四剣士入り乱れての剣劇で、巨石さえ一刀両断します。より剣劇がテーマになるようにとプログラマーたちが頑張って仕込んでくれた、ソード同士が接触した際のあの特殊演出が加わりました。

暗黒ようさいジャマハルダ！



ポップスターの山脈地帯に現れた暗黒ようさいジャマハルダ。カービィたちは遺跡からワープスターに乗って、敵の本拠地へ突入していく。要塞の名称は「ジャマダハル」という短剣がモチーフ。





















えい門への道など（VS. ポン&コン）









DESIGNER'S NOTE

突如現れ、ポップスターに突き刺さった暗黒ようさいジャマハルダ。これまでのカービィの世界観をある程度踏襲しているポップスターに対してコントラストを演出するため、ジャマハルダのステージは「怖い」「異物感」を元にデザインしています。

ジャマハルダ最初のボス戦用として作成したこちらの背景。まさかここで、過去の「カービィ」シリーズから参戦の「ポン&コン」と戦うことになろうとは。

そのギャップもまたこの場所の味わい深さかもしれませんね。

ぎょうしの回ろうなど（VS. フラン・キッス）







DESIGNER'S NOTE

ここのモチーフは、敵の拠点内部であるという点から全体的にうねうねとした気味が悪いデザインにし、とげとげしい突起物や骨のような道などが続くように、暗く少し恐ろしいイメージで制作しました。色彩の方も青から紫にして彩度が低めで暗い雰囲気を設定し、「やばい場所」に来たんだと思わせるようにしてあります。

しかし、気味が悪く暗いだけだと怖くなりすぎだし、敵（フラン・キッス）や拠点のイメージとも違ってくるので、柱や垂直の壁、ライトアップ用の突起物などで人工的な感じを出し、ところどころに青白い光や赤く光った丸い浮遊している物体をつけて神秘的なイメージを足して、気味の悪さを緩和していきました。また、青白く光る柱や壁にデザインしたオレンジの光などは、目立ちすぎずアクセント的に見えるよう調整するのに苦労しました。

東のまくへき／西の外へきなど









DESIGNER'S NOTE

こちらのモチーフは裏コンセプトとして「ネバネバしたもの」をデザインに取り入れています。

蜘蛛の巣であったり、しっとりした髪の毛であったり溶けかけの蝋燭であったり。そういった気味の悪いもので構成しつつも、どこか神秘的な印象になるように光でバランスを取っています。開発当初は髪の毛がフサフサとアニメーションしていましたが、周りから「怖すぎる！」とあまりにも不評であったために泣く泣く動かないように変更しました。

中おう深部など（VS. フラン・ルージュ）





DESIGNER'S NOTE

フラン・ルージュ戦での背景。こちらも、ほかのボス戦と同様に、専用の舞台として制作したものです。

通常のマップでも使用している装飾パーツとポイントライトを上手く組み合わせ、独特の雰囲気を醸し出せるように工夫しました。

敵（フラン・ルージュ）の熱いパッションとは対極的な少し落ち着いた印象にすることで、より激しい戦闘が際立つようにしています。

天けいの間など（VS. ザン・パルルティザーヌ）





DESIGNER'S NOTE

当初、「まるでラスボス戦であるかのようなゴージャスな背景にしてほしい」というディレクターからのオーダーがあり、ふんだんに力を注いだ思い出深い背景です。

暗黒ようさいジャマハルダの指令室であり玉座になるわけですから、迫力が出るよう全体の構図、情報量ともにしっかり練って制作しています。制作への想いが強く出た力作になりました。

暗黒ようさいジャマハルダ！：ステージオブジェ







DESIGNER'S NOTE

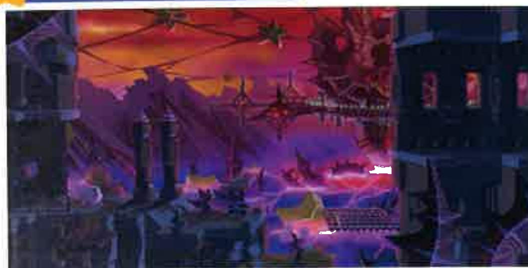
暗黒ようさいジャマハルダの元ネタはもちろんジャマダハル、別名ブンディ・ダガーという実在する短剣です。「ジャマダハルを元にした要塞のデザインを考えて」とディレクターからオーダーを受け、さまざまなイメージ案を展開した結果、今の形に落ち着きました。「きっとラスボスは超巨大な人型の生物になるのだろう。そしてこのジャマハルダを右手に装備してカービィを攻撃してくるんだ！」なんて、日々妄想をしていたのを覚えています（笑）。



ジャマハルダ ステージ コンセプトアート

敵の本拠地であるこのステージは、要塞の外部からはじまり、内部の指令室まで描かれる。道中ではヒビの入った星の数々を見かけることになる。

えい門への道ステージ



要塞へ向かう道中のコンセプトアート。大地に刺さったジャマハルダ本体の周囲はまがまがしい雰囲気で、上空や地面にはヒビの入った星が散乱している

東のまくへき／西の外へきステージ



要塞内部で最初に訪れるステージ。背景には赤いクモの巣やいばら、絡み合った髪の毛の中から目が覗き込むような表現など、怖さをテーマにデザインしている

ぎょうしの回ろうステージ



薄暗い敵拠点内部。カービィが歩く道やその周囲は白骨を連想させて不気味さを演出。背景には未知のエネルギーで出来た赤いひし形状の物体や、光る球体などが考案された

天けいの間ステージ



要塞の指令室で、ザン・パルルティザーヌと戦うことになる場所。コンセプトアートでは全体的に白く、骨っぽさと禍々しさが強く感じられるデザインになっている

ジャハルビート



ジャマハルダの一般兵。素顔は隠れており、マスクのすきまから黄色い目だけが見える。右手に伸びる棒を持ち棒術で攻撃する。フレンズヘルパーになると、スティック能力と同じ帽子のかざりや輪っかが付く。

三面モデル



カラーバリエーション



デザイン案



デザイン 決定稿



DESIGNER'S NOTE



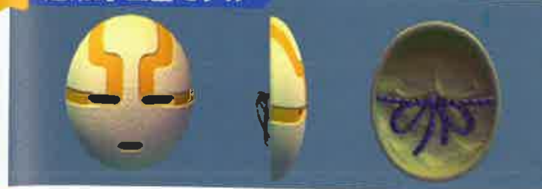
三魔官シスターズの仲間で下っ端というイメージで、三魔官シスターズと似たような衣装を身に着けたキャラにしようと思いました。帽子前面のヒサシ(?)をシンプルな装飾に変えたり、丸いボンボンを付けたり、似てはいるけどどことなくパチもん臭い感じを狙っていました。たとえるなら、ロボットアニメの主人公ロボに対してその量産型みたいなイメージですかね。ダークな雰囲気がありながらもちょっとかわいらしさもあり、カービィの敵キャラとしてなかなか良い線にまとまったと思っています。

トゥーフェイス



GB『星のカービィ』以来、実に26年ぶりの登場となった敵キャラクター。裏側には紐が付いている。カービィが近づくと、仮面がくるりとひっくり返って攻撃時の怖い顔になり、どこまでも追いかけてくる。

通常時 三面モデル



攻撃時 三面モデル



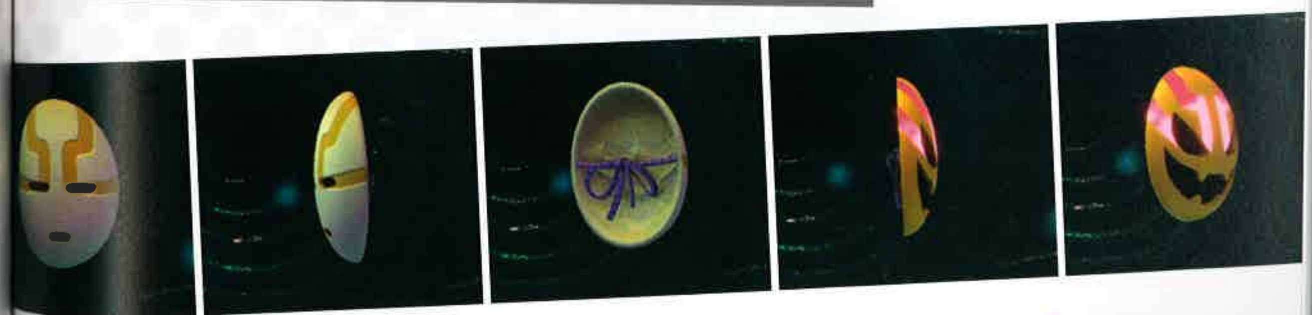
デザイン案



DESIGNER'S NOTE

初登場はゲームボーイ版『星のカービィ』のドット絵でした。当時のデザインを見ると、怒った時の顔もそうでない時の顔も、アジアっぽい雰囲気を感じたので、新しいデザインもその辺は意識しました。

怒った時とそうでない時とで大きな変化を付けたかったのですが、二つがまったく別物に見えてはいけないというところが難しかったです。怒ると顔の模様が赤く光るということにしたのですが、それだけだと変化が少なかったので、やむを得ずベースの白地も怒った時は黄色になるようにしました。



フローティ ザ セルコア

本作でシリーズ初登場となった敵キャラ。空中からカービィに向かって水の球を飛ばして攻撃する。本体を守るように水で覆われているが、氷属性や雷属性で攻撃すると一撃で倒せる。

三面モデル





デザイン案







DESIGNER'S NOTE

ウォーター能力は取れますがフレンズヘルパーにはならないので、キャラっぽさを抑えました。体を覆っている水の形をいろいろ試してみたり、一部本体を水から露出させたりというのも試しました。体を覆う水は、尖りすぎると中にガラスの芯があるように感じて硬く見え、また、あまりに特徴的な形だとその形を利用した攻撃をしてくるように見えました。そんな中で、水の柔軟さがあり、ただの球よりは何か飛ばしてきそうな雰囲気もあり、それ以外のことが何もできなそう（これ、キャラデザインでとっても重要）ということでこのデザインが採用となりました。



デザイン案







阿吽の護獣 ポン&コン

SFC『星のカービィ3』以来、約20年ぶりにボスとして再登場。タヌキの方がポン、キツネの方がコン。本作でもたくさんの子どもを連れて、画面を左右往復しながら戦う。





『星のカービィ3』におけるデザイン



こちらが初登場時のポン&コンのイラスト。本作のように鎧は身にまとっておらず、タヌキとキツネをモチーフにそのままデザインされたキャラだった。

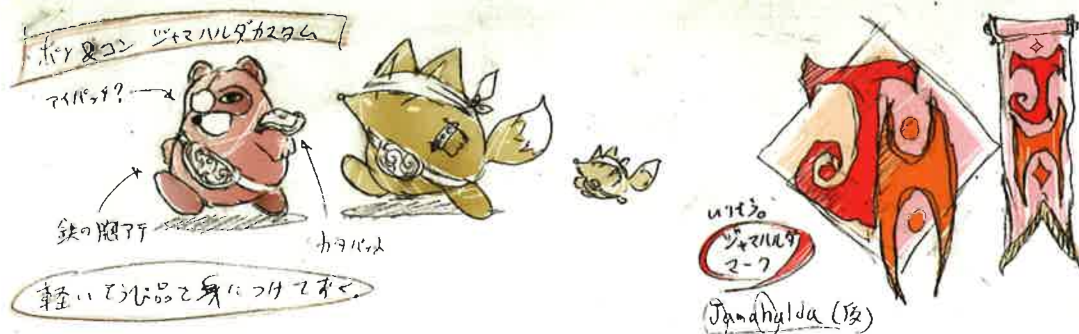
ポン 三面モデル



コン 三面モデル



ラフスケッチ



デザイン案



DIRECTOR'S NOTE

ポップスター地上での最後の戦いなので、その世界観を強めに感じられるように、加えて登場が予想されにくいということも抜擢の理由なのですが、あまり「星のカービィ」シリーズを知らない方へ、「こんな子もいたんだよ！」という気持ちも込めて選びました。

新作感としてはジャマハルダの軍門に下った証の鎧を着ていますが、全身甲冑にしてしまうと、それも格好良いものの彼らしさが弱まるのではと思い、背景の雰囲気に合わせる程度に。バトル要素も昔、登場したころの懐かしいままで、あらためて近年のボスとのギャップも楽しめる仕上がりです。







三魔官シスターズ

暗黒ようさいジャマハルダを指揮する幹部たち。ザン・パルルティザーヌ（黄色の女性）、フラン・キッス（青色の女性）、フラン・ルージュ（赤色の女性）の３人で構成されている。宇宙に散らばったジャマハートを回収する任務を遂行する。

ラフスケッチ



デザイン案









帽子にジャマハルダロゴのハート模様の飾り
服はダークネススター

↑セリフ的に他の2人よりも
信仰心が低そうなので
髪で帽子の模様が隠れた
ままで良いかもです。

【三魔官1】
氷の三魔官女 フラン・キッス

【三魔官2】
炎の三魔官女 フラン・ルージュ

【三魔官3】
雷の三魔官女 パルーザ



[キャラクターの性格を表す]

・三魔官1はアクセサリーがリボンに見えるようにしています。(女性的、おっとりで内向的な雰囲気)
・三魔官2はアクセサリーがポニーテールに見えるようにしています。(スポーティで熱血な雰囲気)
・三魔官3はアクセサリーがロングヘアーに見えるようにしています。(大人びた誠実な雰囲気)

装飾足す時のイメージ



【武器使用時（主に前半挙動）】

【魔法使用時（後半挙動）】

[別案]
・属性で分けたデザイン
・シスター服ではない、神官の帽子
（ハイネスのことを考えて帽子は短い）
・服のデザインがダークネススター
（ニルのデザインに含まれているもの）
に似ている。

三魔官シスターズの初期デザイン案。性格やテーマカラーはこの時点で固まっており、モチーフとなる武器をリボンや髪型に落とし込んでいる。また、ザン・パルルティザーヌの名前が、このころはパルーザと呼ばれていた。





デザイン決定稿



DIRECTOR'S NOTE

本作は、～編というように区切られた、テンポ良く進む展開も特徴ですが、これはパッと遊べてすぐやめられるNintendo Switchに合わせて考えられました。このシナリオから一気に新作の雰囲気を高めるため、前半の「星のカービィ」らしいボスたちに対してこの三魔官が登場。当初は三幹部と呼んでいました。

帽子、神官、三種の武器属性という個性を元に、デザイナー陣がたくさんのアイデアを出してくれましたが、良いデザイン案が多く、デザイナーのリーダーたちと決定する時にとても困ってしまいました。

氷華の三魔官 フラン・キッス

青いロングヘアーの三魔官の１人。冷静沈着な性格で、凍てつくような冷気と斧を使って攻撃してくる。また、生き物を凍らせて集める趣味があり、それらを秘蔵コレクションにしている。

三面モデル



バトルラフスケッチ

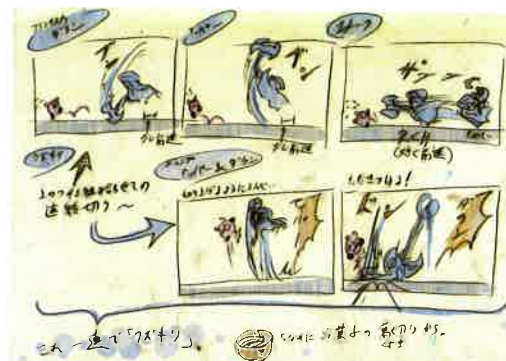


DIRECTOR'S NOTE

お仕事の都合上、初期段階にチームから挙動案を求められますが、キッスのころはまだデザインも詳細決定前。開発工程としては自然ですが、その結果、ラフにはさまざまな三魔官が存在していますね。氷菓子にまつわる技名の案も見えます。このころから戦闘イメージを膨らませますが、製品版の動きと見比べても面白いかもしれません。資料は外にお出しする想定ではなく、本書もビジュアルがお好きな方に向けたものですが、ウェブサイト上などでもラフを必要とされるお仕事も増えて(汗)。古い資料を見ながら、シリーズが広がる媒体の変化も感じています。



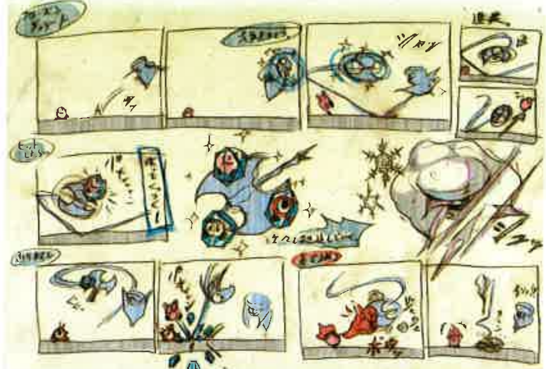


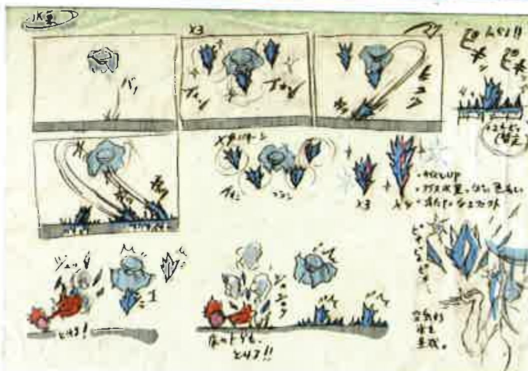








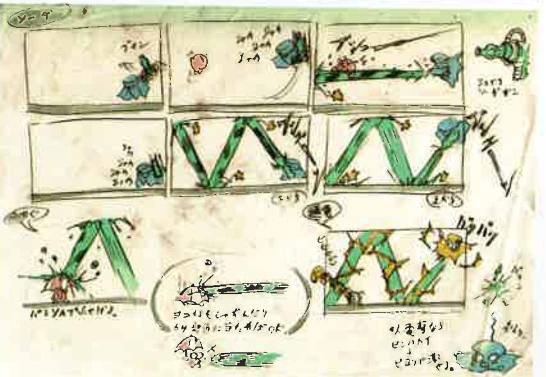












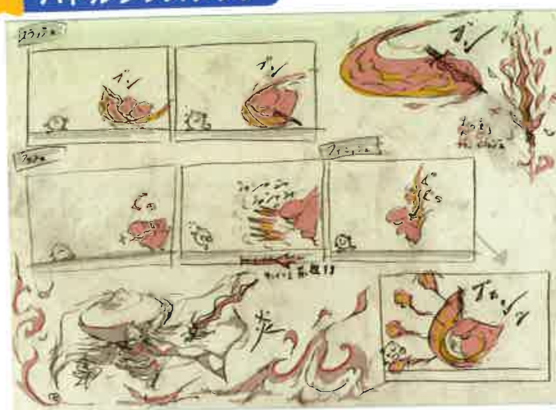
業火の三魔官 フラン・ルージュ

赤いショートヘアーの三魔官の１人。燃えるような熱い性格をしており、炎と剣を使ったパワフルな攻撃を繰り出す。同じ三魔官のフラン・キッスのこととなると、つい熱くなり過ぎてしまう一面も。

三面モデル



バトルラフスケッチ



ベルジュ・スラッシュ



ベルジュ・ラッシュ



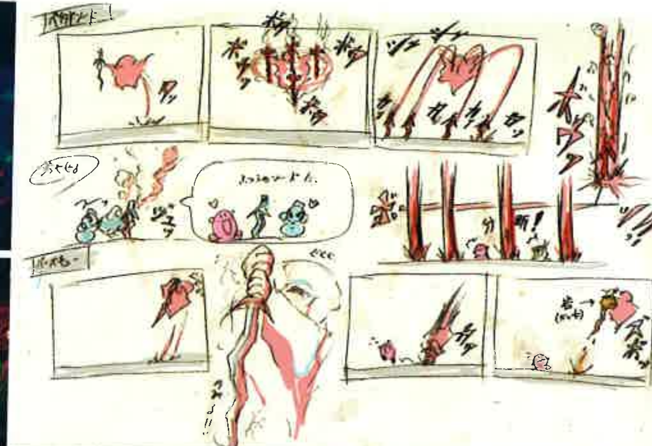
フラン・フランベ





レッドホット・ベイクドソード





バーベキューパーティ







DIRECTOR'S NOTE

名前にフランと付いた斧、フランキスカ。それと対になる炎の形の剣フランベルジュ……その使い手のフラン・ルージュです。髪型もまさに燃える炎です。当初赤色をリーダーにしたいという考えもありましたが、熱血な個性を活かした役柄に。ルージュもまだラフでは仮の姿で、先行して着手してるのがわかります。

当然ですが各ボスには文字の設定資料もあって、ラフはその補助なのですが、ボスのあの動き、イメージできますでしょうか。シスターズという名の遺題から姉妹にも見えますが、ほかの三魔官とは違う個性を持ち、パワフルな特徴を感じます。

オープン・ウェルダン





雷牙の三魔官
ザン・パルルティザーヌ

ハイネスに絶対の忠誠を誓っている、金髪の三魔官のリーダー。責任感がとても強く、雷と槍を使った素早い攻撃が得意。ジャマハルダに電力を供給し続けている模様。



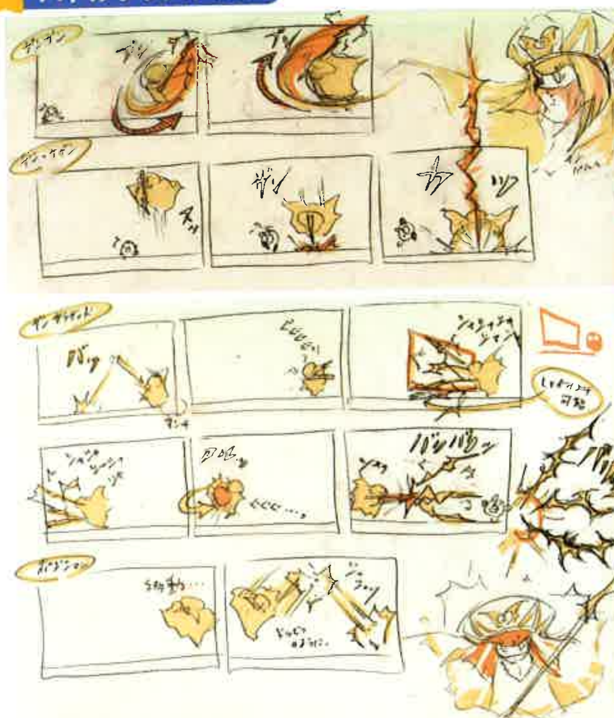
三面モデル



カミナリオコシ 三面モデル



バトルラフスケッチ

















DIRECTOR'S NOTE



ランス使いのザン・パルルティザーヌ。特徴としてさらに長い名の案も出ていましたが、UIの関係でここまでに。なので現場的にはあの表記でも略称……？このころになると採用案に近いラフも見られます。特徴を描き、絵的な発展性も残しつつ伝達するバランスは毎回悩ましいです。ちなみに現場では皆、「デザイナーさん」と他職種をさん付けで呼び合っていますが、ビジュアルの花形、主役はまさしくデザイナーさん！主役を交えここから各職種、企画者も集い、より完成度の高い三魔官にすべく、調整作業が始まります。

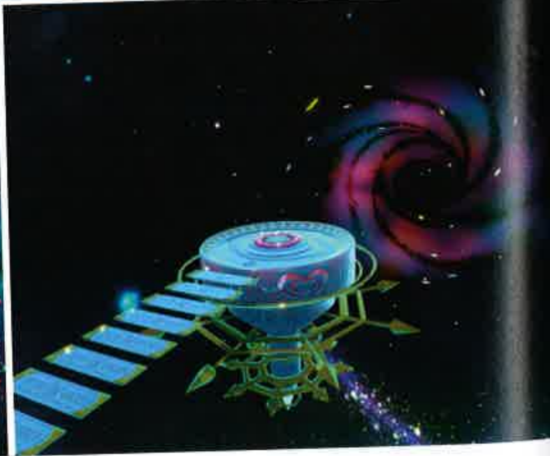


遥か、きらめきの勇者たち



ポップスターから宇宙に飛び出したカービィたち。さまざまな惑星に立ち寄りながら、大魔星マジュハルガロアを目指す。宇宙の片隅には、歴代シリーズに登場した星や宇宙船の姿も……！







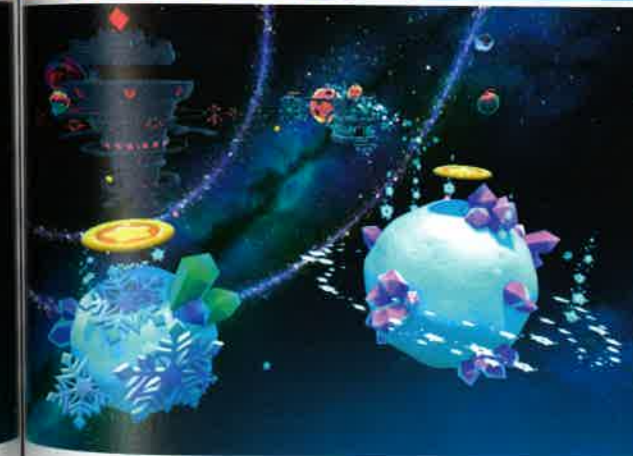














惑星フォルアース／小惑星フォルナなど（VS. ユグドラルウッズ）





DESIGNER'S NOTE

大草原の穂波が、金色に輝きながら揺らぐ景観を印象に残したいと思い、制作したモチーフです。そのため、遠景はあえてその広大さを引き立てるレイアウトになっており、テーマカラーをどことなく秋の夕暮れを連想させるような色合いにしています。

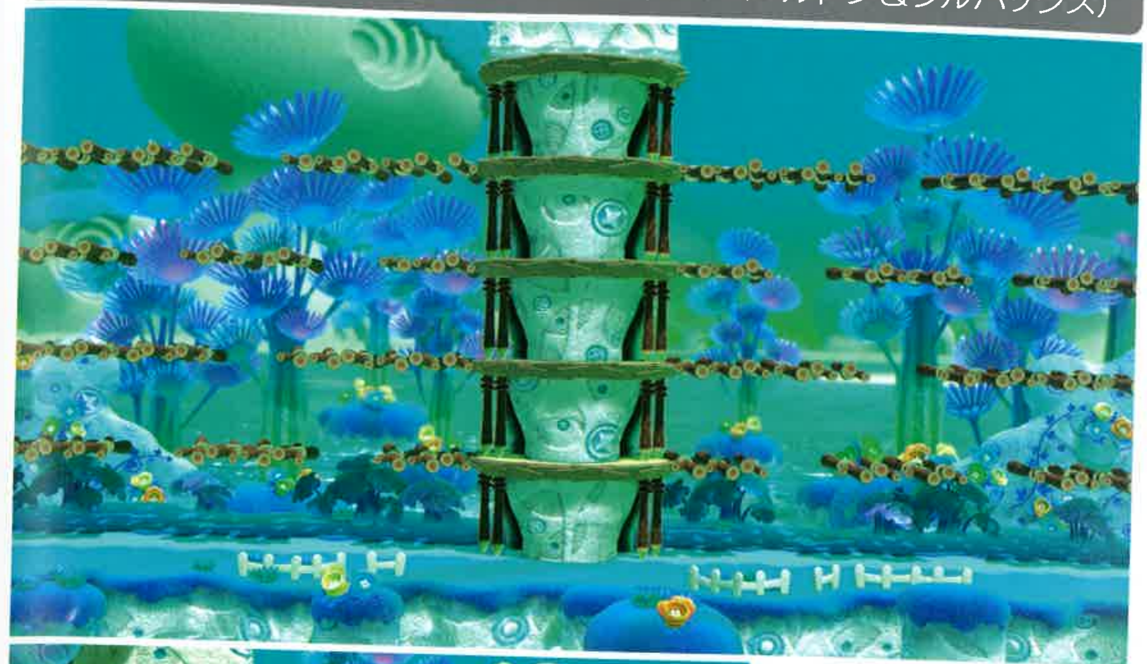
また、木立やその他のオブジェクトは、景観の印象を損なわないよう、シンプルな形状のデザインとなっています。







惑星ミスティーン／小惑星マリーンなど（VS. ゴールドン＆シルバックス）





DESIGNER'S NOTE

見たことがない海岸！違う惑星に来た！と感じるように、青から黄緑くらいの色彩設定で構成しました。

空の色彩は、地平線に向かって黄緑になっていく箇所が綺麗に表現できたと思います。青から黄緑は、よく似ている色彩で見にくく単調な印象になるので、プレイヤーが歩く場所や壁などは、白っぽく設定して見やすくしました。

壁は独特な模様を目指し、質感をサンゴや軽石のような感じにして、大胆な円を使ったデザインでも、不思議な印象もありつつ違和感のない壁に。

木は壁のような独特なデザインではなく自然にありそうな形にして、束になっているインパクトで存在感を出しながら、色彩だけで不思議な世界に溶け込むようにしています。





惑星ポッカラ／小惑星クードなど（VS. アンセスビッグマム）









DESIGNER'S NOTE

静かな雰囲気を出しつつも、少し涼しげな感じが出るように、穴から星空が見える緑と青の色彩で構成した洞窟を制作しました。

壁の模様や、ライトアップしている花のような岩などをうねうねとした植物のような形にして、それを全体的なデザインの雰囲気にも反映させています。普通の洞窟とは違うけど洞窟らしく見せるのに苦労しました。苦労したけれど、うねうねしたデザインは一番こだわったので気に入っています。

うねうねとした模様が細かく、色彩の幅があまりないモチーフが並ぶので、あっさりしたデザインの場所も設けて、手前の色味を緑系に、奥を青や紫に設定してバランスを取ったり、プレイヤーが通る場所は、見やすくするために一番明るい黄色で表現することで、進む方向がわからなくならないように気を付けました。

惑星ヒャッコル／小惑星フューなど（VS. フラン・キッス）





DESIGNER'S NOTE

七色の飴細工のようなアーチには、『夢の泉の物語』の「レインボーリゾート」の背景をオマージュした遊び心を取り入れています。雪原には、宝石箱をひっくり返したようなカラフルな氷の粒を散りばめたり、生クリームでコーティングされたロールケーキをモチーフにしたオブジェなどを配置することで賑やかに装飾しました。また、逆光を採り入れることで、光と影のコントラストを強調し、さらに個々の装飾の存在感を引き立てるようにしています。







惑星ピサーシャ／小惑星ガベルなど（VS. クラッコ／ツインクラッコ）





DESIGNER'S NOTE

「もし、この舞台の星の住民だったら、この建物をどのようにして築き上げるだろうか？」と、シチュエーションを想像しながら形にしていきました。

アンバランスに積み上げられた、いびつで継ぎはぎだらけな建物の様相からは、まだまだ建築レベルが低いことを感じつつも、ところどころに見られる歯車のような造形物からすると、もしかしたらこの仕掛けが文明の繁栄に大きく関わっているのかも？……などと、想像を膨らませながらデザインしました。







新星ドルムアーツ／小惑星メラーガなど（VS. フラン・ルージュ）





DESIGNER'S NOTE

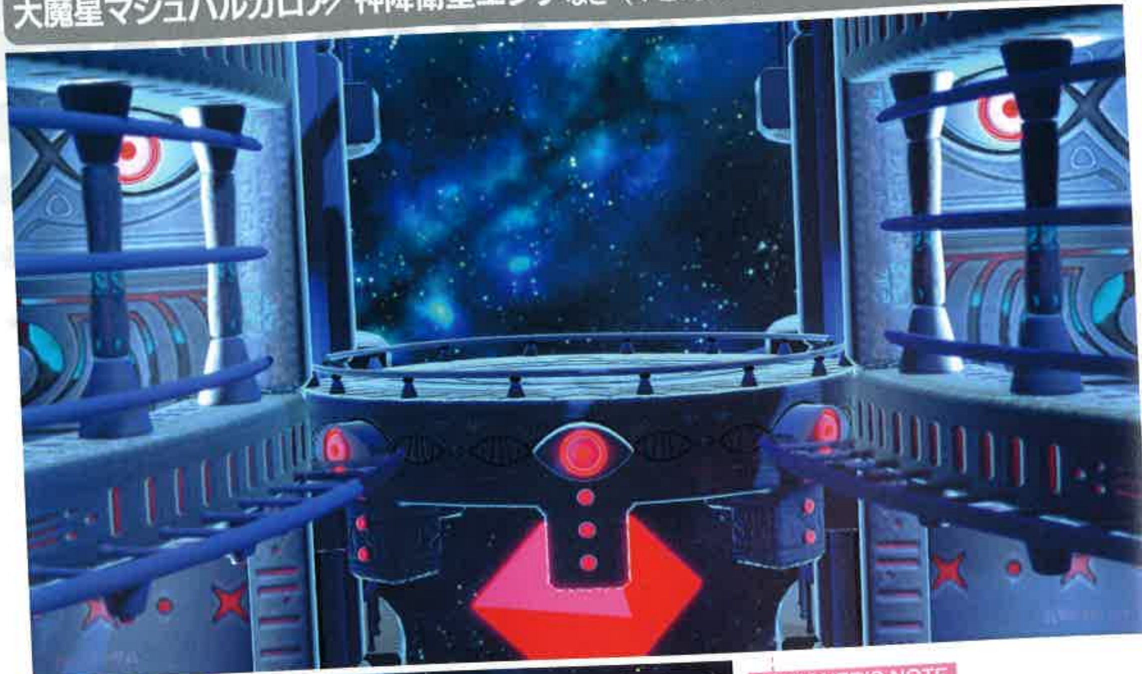
ほぼ青と赤の２色で構成された惑星。マグマがモチーフなのに、涼しげな青い色味との共存と、空が宇宙という世界でのマグマの熱さを表現するのに苦労しました。こういった色彩構成でマグマをモチーフとするのは初めてだったのですが、赤と反対色の青が全面にあることで、赤いマグマが目立ち、火の粉がはっきり見えるようになって、うまくいきそうだと思った時は安心と喜びを感じました。

また、マグマの熱さの表現をより強調していくため、山や壁、小物などに、どろどろに溶けた粒状の円を描いたデザインを取り入れました。単体で見ると気持ち悪いのですが、全体を見てみると不思議な惑星のデザインに落ち着いたのでよかったです。制作を進めるなかで、手前や奥に配置してある青緑色の山の色彩が、ピンク色寄りのマグマと合うのが発見でした。





大魔星マジュハルガロア／神降衛星エンデなど（VS.ザン・パルルティザーヌ／ハイネス）









DESIGNER'S NOTE

最後の戦いに近づくにつれて、室内のイメージだった背景に徐々に宇宙が見え始めます。浮いている箱の地形を配置したり、未来文明的なデザインを施した神殿のような地形や、専用のエレベーターなども制作しました。白い神殿風の場所は人工的なイメージを出すため、ひし形・四角形をメインに、円などのデザインを取り入れ、建物感が出るよう設計しました。その中でも目のモチーフは不気味で、見られている印象も受けるアクセントになったと思います。

奥のひし形の赤い浮遊物は、人工的に見えるけど目立ちすぎないよう色味や大きさを調整し、逆に手前の壁の赤く光る接地物はプレイヤーの道しるべ的な役割だったので、目立たせるために配置する量や光る範囲などに気を使いました。

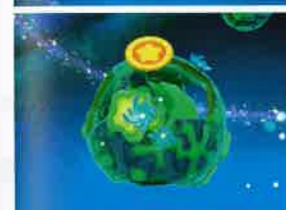
一番気に入っているのは、柱や壁にある小さな四角のデザインの中に青や紫、ピンクの色味を入れて宝石のような質感を出したところです。よく見るとすごく綺麗です。

遥か、きらめきの勇者たち：ステージオブジェ



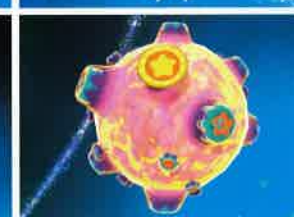












DESIGNER'S NOTE

ここは最初に「カメラで360度見渡せる」というのが決まっていた唯一の場所なので、まず宇宙を作りその中をプレイヤーが迷わず進めるよう各ステージの星をデザイン・配置していきました。進む方向をふんわり伝えるために周りを渦状の銀河で包んでいるのですが、初めは何も無い真っ暗闇の宇宙を前後がわからずに画面酔いしながら作っていたのを覚えています。

ラストステージの要塞はハイネスの雰囲気から想起した、白が基調の聖杯をイメージしています。下方先端の形状は、宗教感を出すために五重塔の相輪をモチーフにしました。三魔官に使われている、漢字をモチーフにしたような文字も取り入れたいと思ったので彫り込んである文字や、まだ要塞に入る前のお経のようなシールドに浮かび上がっている文字は、シリーズでは珍しく縦書きにしています（でも「HAL」の文字だけは横書きです）。

また、ここではコンセプトとしてシリーズのどの作品とも時間的にも地続きな空間を描きたいと思っていたので、全ステージクリア後にはこれまでに冒険した星や、あんなものやそんなものを登場させています。ぜんぶ見つけられましたか？

プログラマーの粋な計らいで、25周年記念にふさわしく、イースターエッグの登場確率は合わせて25%になっています。

残桜の古樹 ユグドラルウッズ

小惑星フォルナに登場する、エルダーな樹木の王。桜の老木で、まゆげやひげに見えるのは葉っぱ。ウィスピーウッズと異なり、サクランボやブレドーを落とす。





バトルラフスケッチ





DIRECTOR'S NOTE

若々しいウィスピーウッズの後、この星の連戦ボスの２番手に現れる残桜の古樹。本作のどこかに少しでも桜を取り入れたくて。これまでフラワーズやサイボーグなどが登場しましたが、本作は古樹。樹齢の数だけ技や顔、質感にも渋みが出て、色変えキャラの域を超えています！

金閣銀閣 ゴールドン＆シルバックス

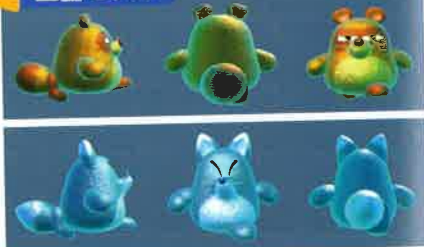
小惑星マリーンに巣くう、黄金色のタヌキといぶし銀のキツネ。縄張り意識が強く、侵入者を見つけると見境なく襲ってくるけものモンスターズ。



デザイン案



三面モデル





DIRECTOR'S NOTE

広大な銀河編では、ポン＆コンもただの色変えボスではなく不思議な金属の野獣に。鎧も脱ぎ捨てていて、舞台を変動させる後半戦も見所です。道中のBGMも彼ら由来の懐かしいもので、彼らしさはもちろん、ご存じのない方にも新曲のように楽しんでいただけたかと思います。

頑強なる大母 アンセスビッグマム

小惑星クードに登場する、鉄壁の守りを誇る女戦士。巨体を活かしたパンチを繰り出してくる。鎧がはがれると、キュートなインナー姿に。





DIRECTOR'S NOTE

大型ボスが続くなか、『ウルトラスーパーデラックス』以来のアイツも超・巨大化して登場。フレンズスターの新撃と炎属性で戦うので「The アルティメットチョイス」では出会えません。鎧を破壊されてもなお襲いかかる闘争心、そのギャップとしてインナーはキュートで、どこかカービィらしいです。

三面モデル



本体 三面モデル



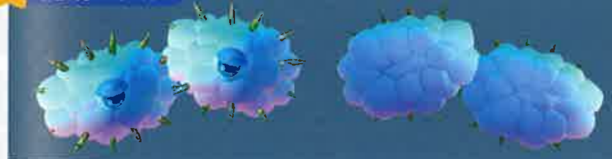
乱舞する双雲 ツインクラッコ

小惑星ガベルに登場する、「星のカービィ」シリーズおなじみの雲のボス。ポップスター産と異なる環境で育ったため、双子に分裂。





完成モデル



DIRECTOR'S NOTE

シリーズでも外せない彼なので、ポップスター編でも出そうと考えていましたが……驚きの関門役として「終盤のとっておき」にし、定番クラッコに加え二つの目が顔にも見える、巨大な双子となっての登場です。感電や凍結するなどのリアクションも、本作ならではですね。

魔神官 ハイネス

神降衛星エンデにある封印の祭壇で、破壊の神を甦らせようと企む魔神官。儀式に失敗し、宇宙に散らばってしまったジャマハートを回収するよう三魔官シスターズに命じる。

三面モデル



三面モデル



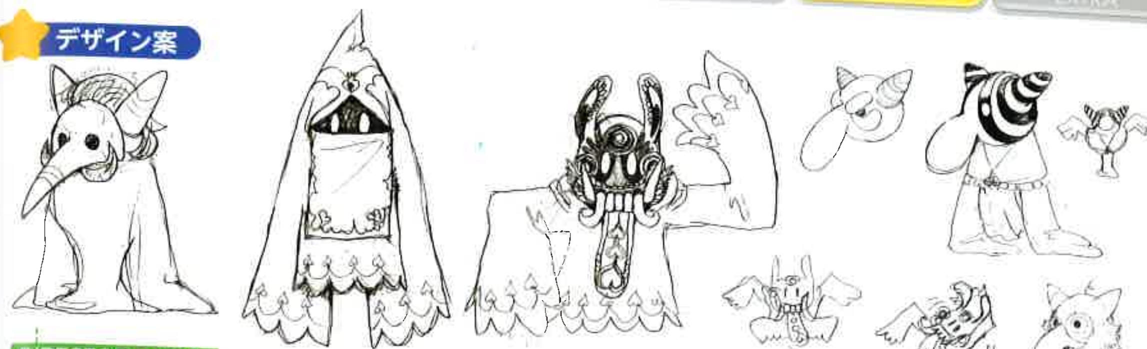
ラフスケッチ







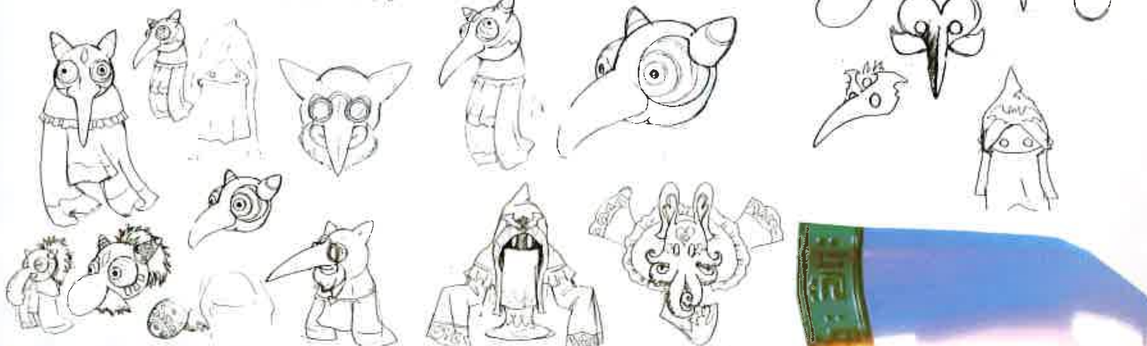
デザイン案



DIRECTOR'S NOTE

新作の、とくに黒幕役はその出番が突然になりがちで。作品の個性も考えて、本作の彼はオープニングから出演します。なので対面時には**見覚えのあるデザインに。そこに変化**として、仮面のようにフードが外れる演出が入ります。

開発初期から考え、美形や高僧などの案も出ていましたが、『星のカービィ3』からキャラデザイン担当のリードデザイナーの案に最も驚きました。強者を作るためチームで挑み、試行錯誤の末、マッドサイエンティスト風のキャラに。ただエリートではありますが、科学のエリートではなく、**魔法が得意**な高位の首領となり仕上がります。

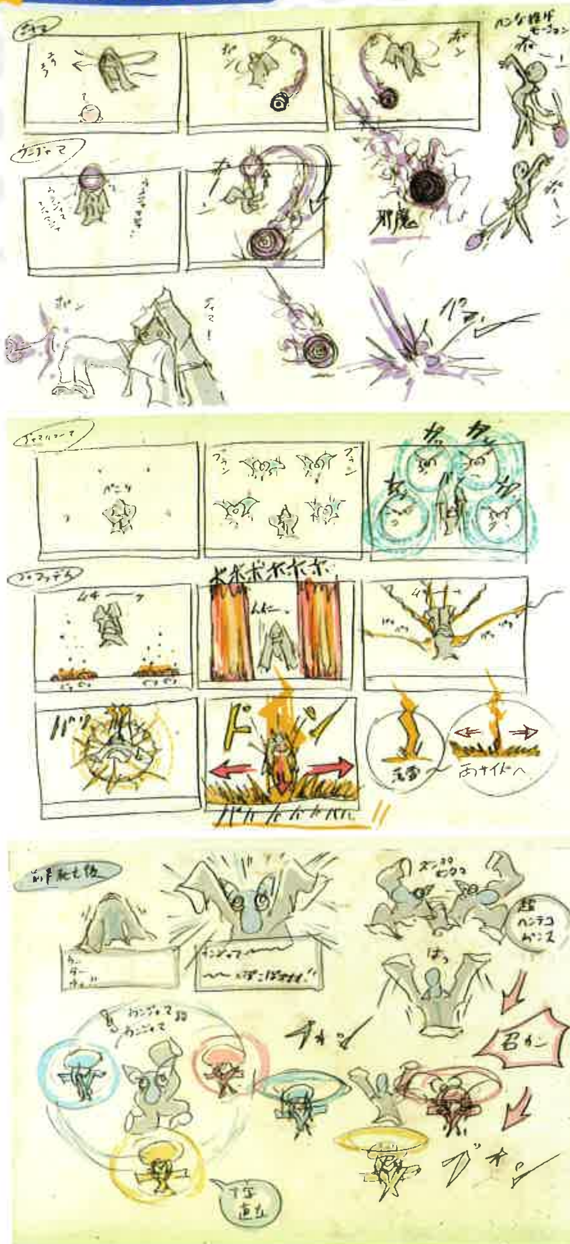


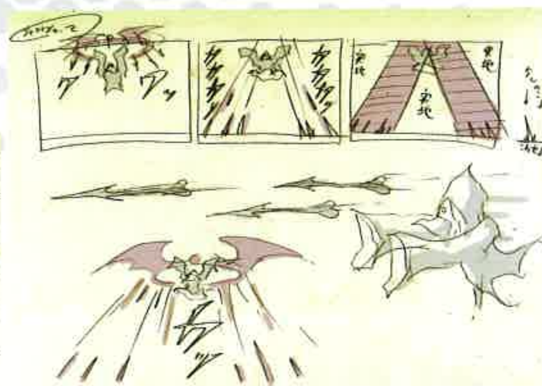
ステージ デザイン案





バトルラフスケッチ



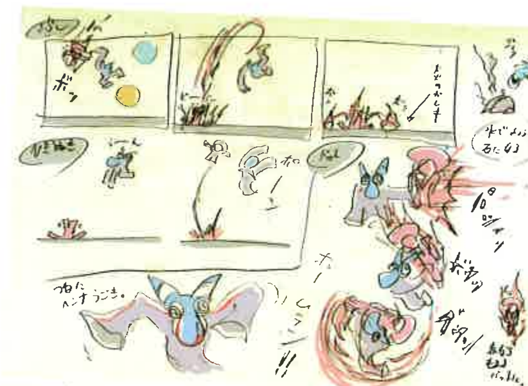


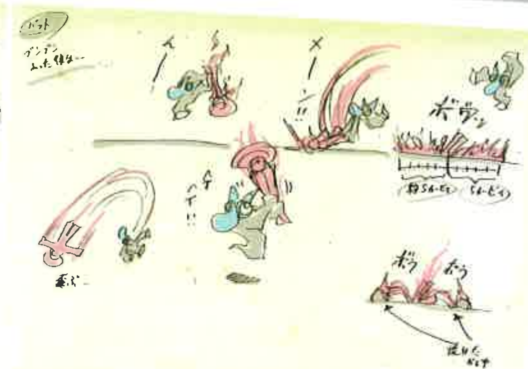


DIRECTOR'S NOTE

湧き出る夢魔、乗り移る暗闇、芸術の魔女、嘘つきの王、何かを忘れた経営者……歴代の闇の悪役たち。そこに連なる新たな大ボスを描くチャレンジですが、今回のボス戦は2D内に収めたく、加えて大きな変化も必要でした。

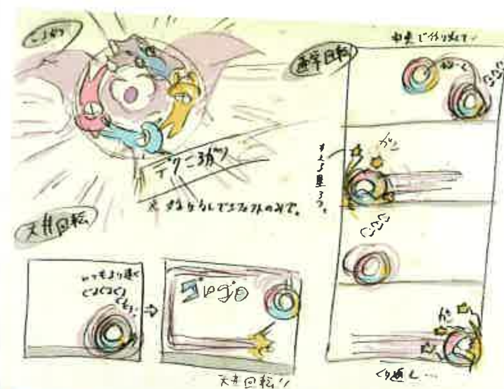
前半は妖しく、後半はエリートが荒ぶるような、また祈祷からも着想を得た舞踏バトルへと場面転換。４人プレイなのでボスも４体、……と思ったものの、その大乱闘はまた別の機会に残し、ここでの三魔官たちはそれぞれ動かない設計にします。リードデザイナー渾身の演出が加わり、あの激しい楽曲も合わさって、本作大一番、驚きのボス戦となりました。

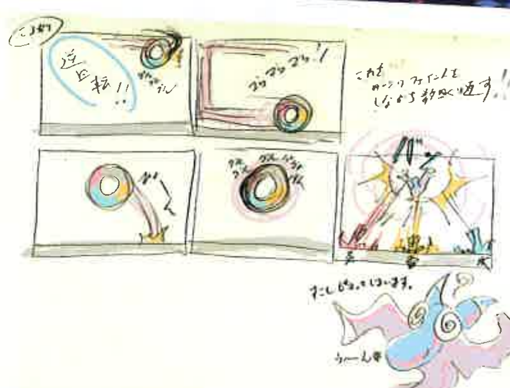












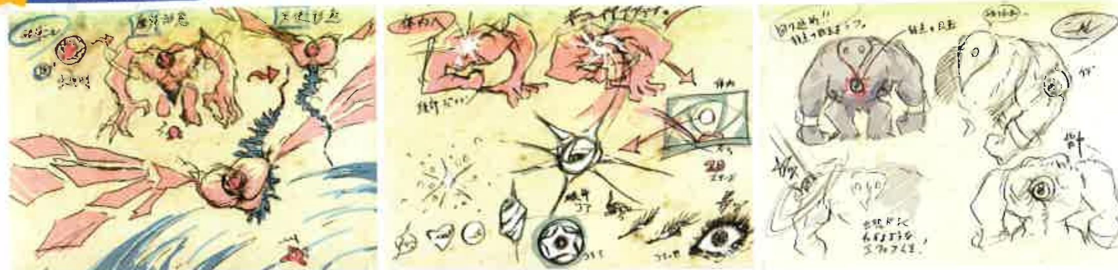


破神 エンデ・ニル



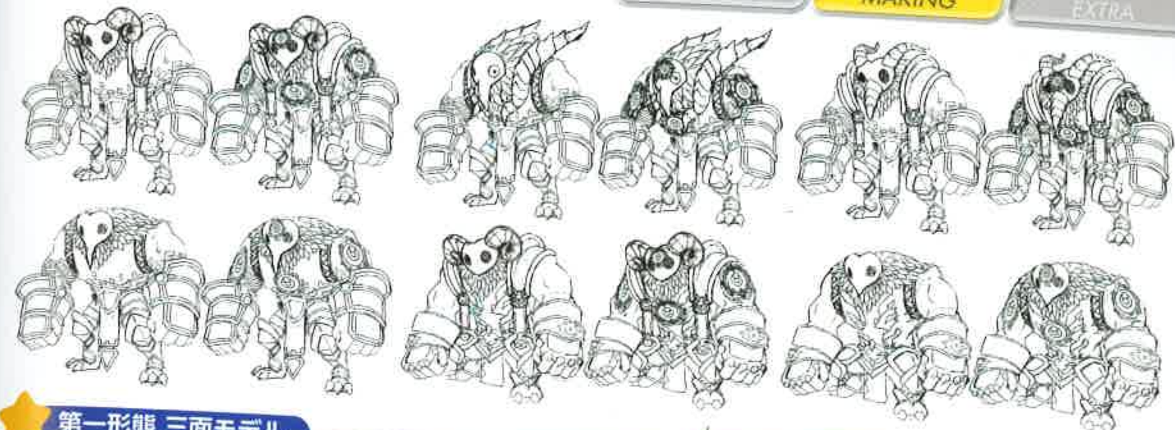
ハイネスが破壊の神と信じ、復活させた謎の存在。邪悪な心が集められることで破神となり、神々しい姿（第三形態）に変化していく。体内にはニルの本体（第四形態）がいる。

ラフスケッチ



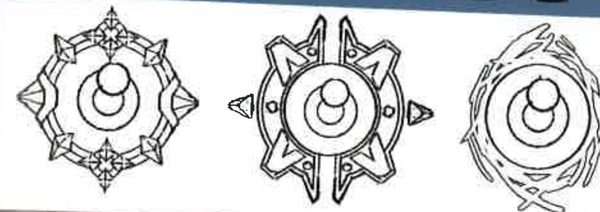
第一形態 デザイン案





第一形態 三面モデル

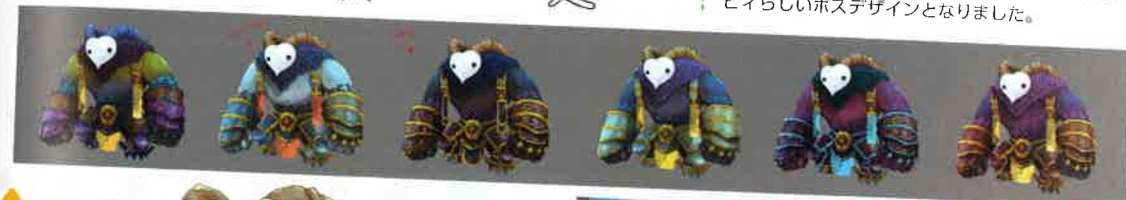




DIRECTOR'S NOTE

美や機械仕掛けをビジュアルテーマにした過去作ボス、その次に現れる未知なる新ラスボスです。コピー能力単体では太刀打ちできない、強大なパワーをテーマにデザイナーとともに磨き込みました。神話や民族性を感じる装飾を取り入れ、シリーズボスらしさも感じられるように頭身を下げてもらいました。発想に制限をかけないよう最初はなるべく自由に考えてもらい、整える作業は後にし、新しいデザインが生まれやすくしました。

HDの3Dボスなのでテクニカルな技術が必要で、そのためデザインはリードテクニカルデザイナーにお願いしました。フル3D空間を勇猛に征く、HDカービィらしいボスデザインとなりました。



決定稿





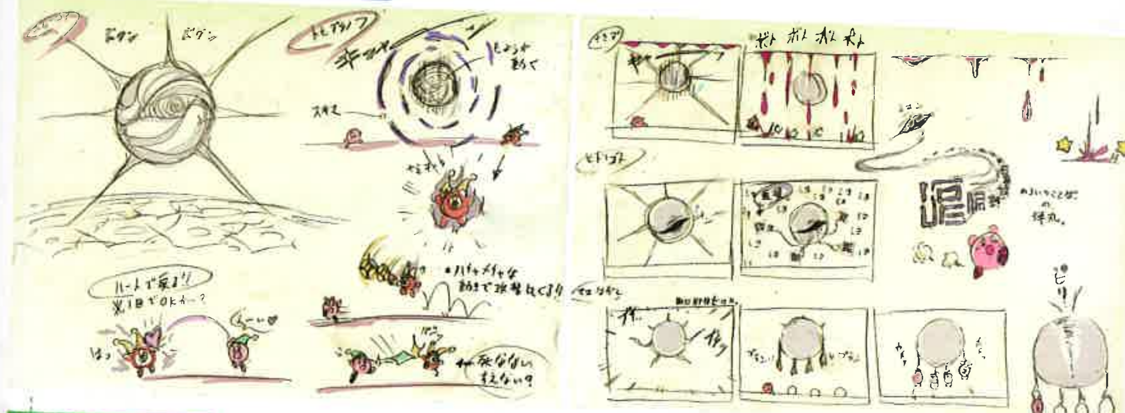
第一形態 バトルラフスケッチ





第二形態 デザイン案

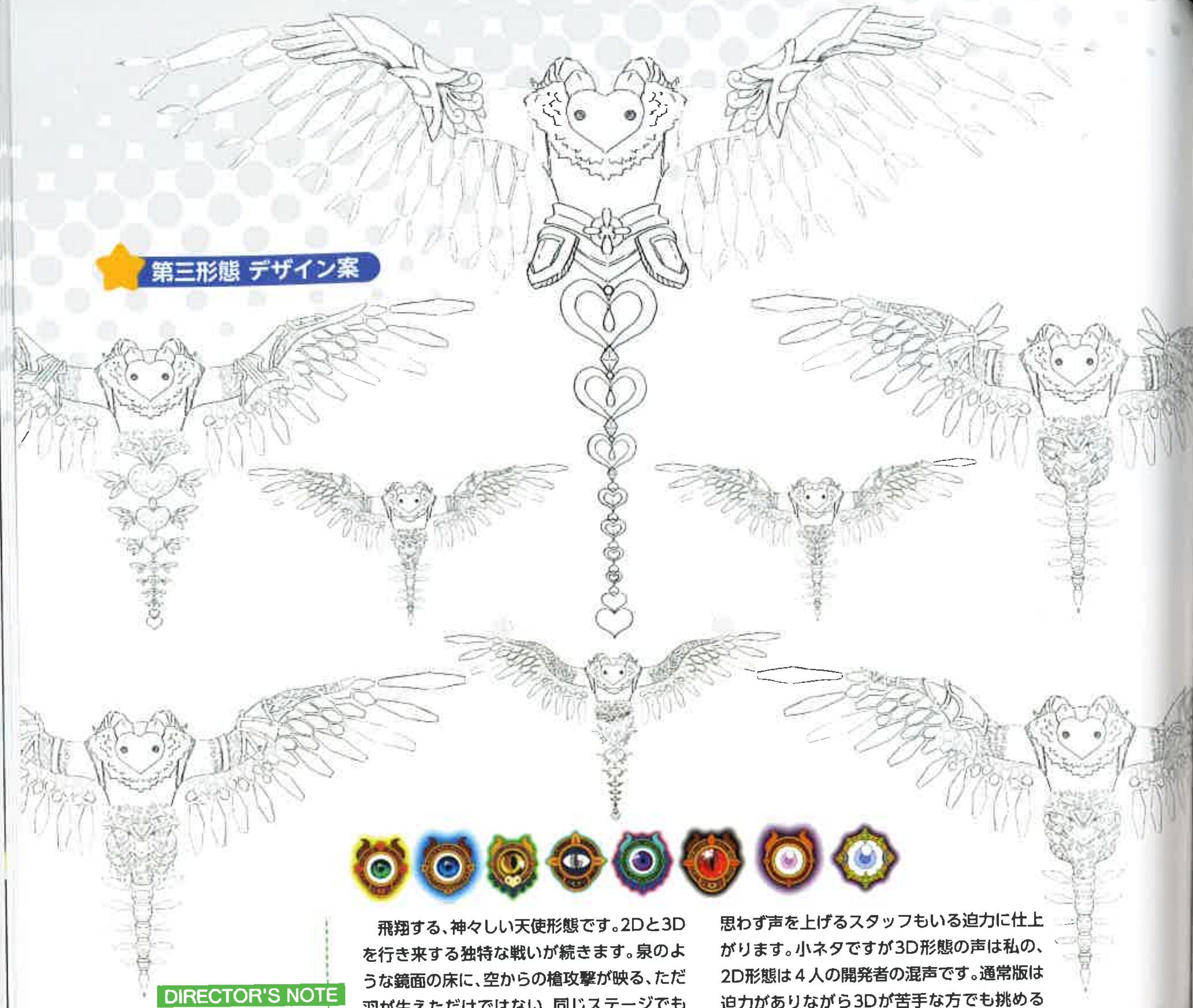
第二形態 バトルラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

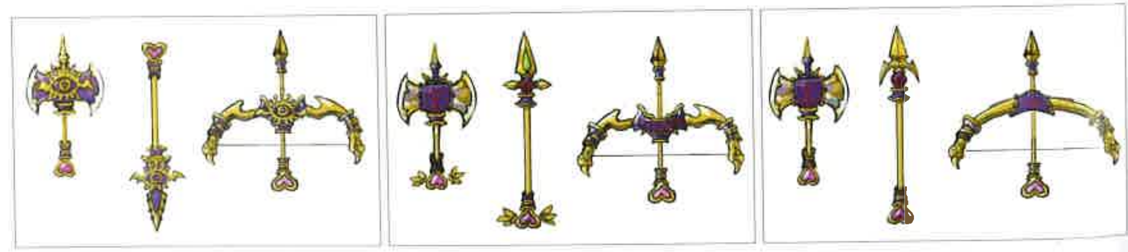
この段階のラフも掲載されるとは、と驚いていますが、少しでも楽しんでいただける方がいらっしゃるのであれば……！こちらは最終戦闘の初期のラフ。巨神戦だけでも通常と双剣形態と二形態もある、さまざまな意味で総力戦のボスです。体内に入った者に似るため、三魔官たちの属性も操ります。場面移動の際にロード画面もなく、BGMもシームレスになっていますが、ステージ構造的に実は3Dも体内2Dもすべて同じフィールド。当初は、コアはかなり固くて何度も3D～2Dを往復する独特な戦いで、今もそれが可能な構造に。ただボス戦のテンポ感を上げたい今作のテーマに合わせ、3D～2D間は各１往復に絞りました。

第三形態 デザイン案



DIRECTOR'S NOTE

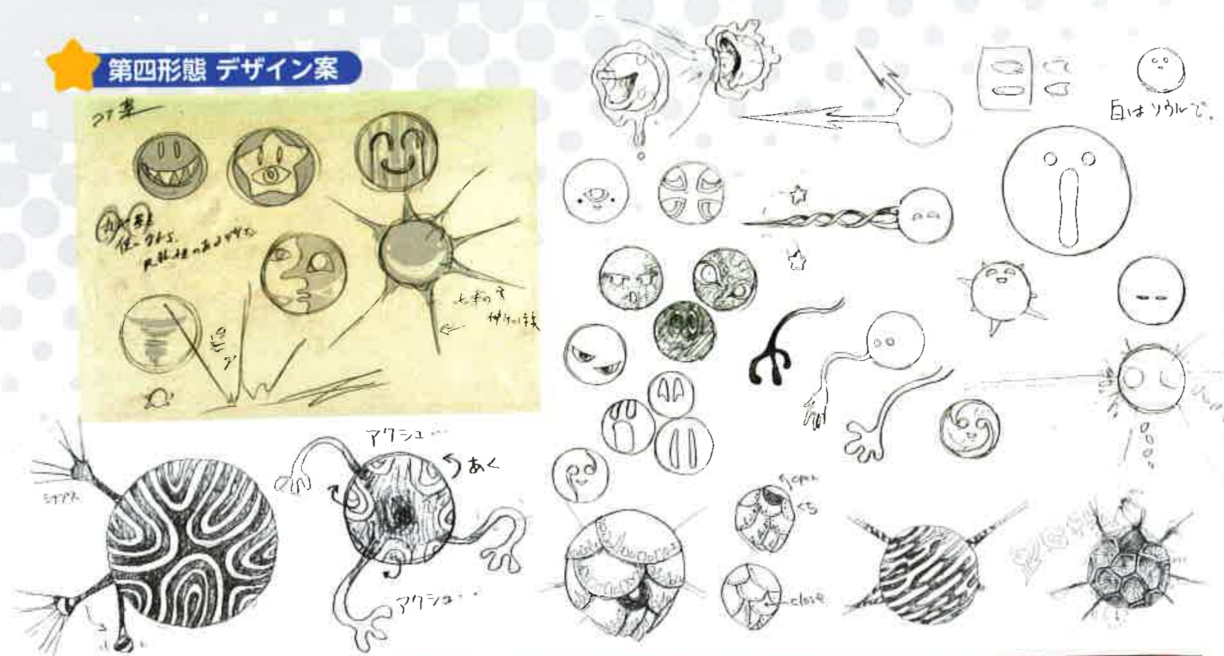
飛翔する、神々しい天使形態です。2Dと3Dを行き来する独特な戦いが続きます。泉のような鏡面の床に、空からの槍攻撃が映る、ただ羽が生えただけではない、同じステージでも戦い方の違う、3D戦の上級編です。最後、波動砲を乱れ打つ姿は最も神々しさを感じる、思わず声を上げるスタッフもいる迫力に仕上がります。小ネタですが3D形態の声は私の、2D形態は４人の開発者の混声です。通常版は迫力がありながら3Dが苦手な方でも挑めるチューニングですが、EX版はより手に汗握る手強さになっています。



第三形態 バトルラフスケッチ

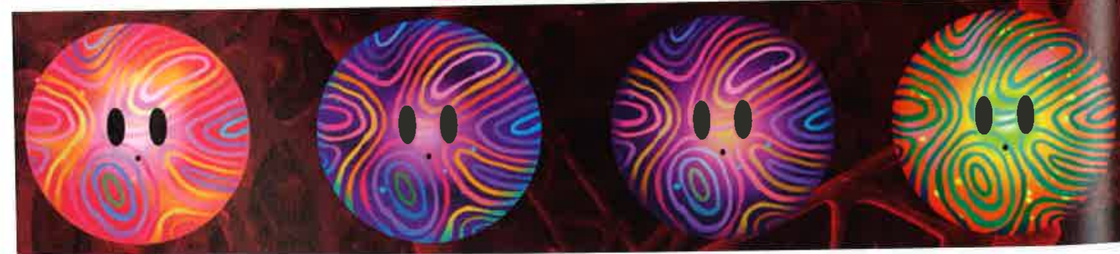


第四形態 デザイン案

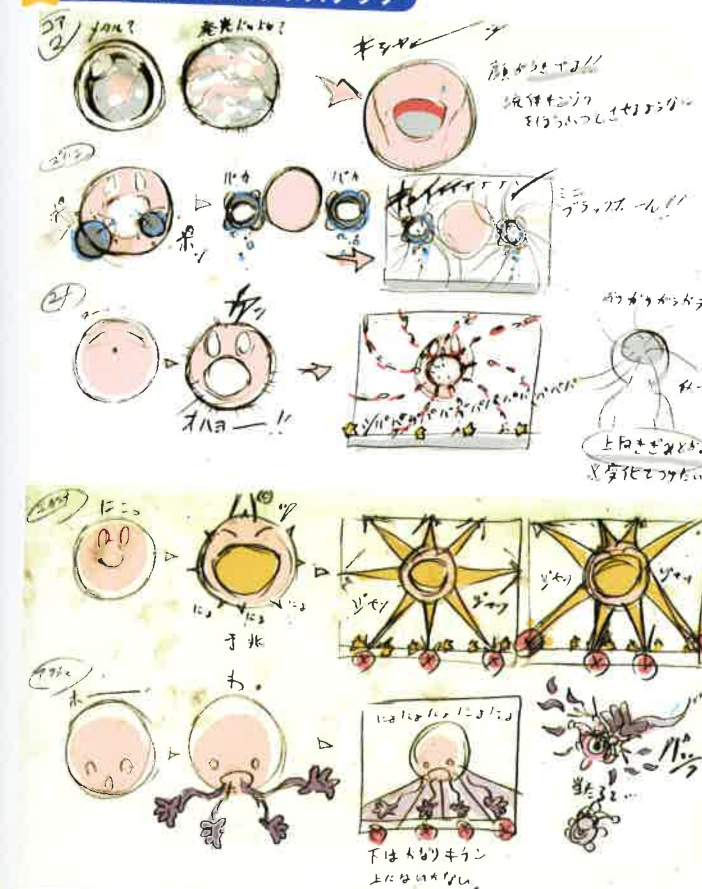


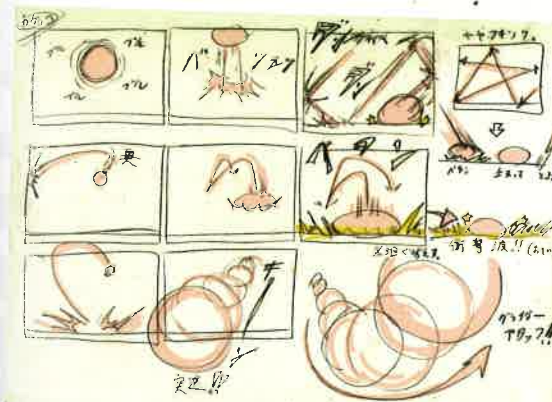


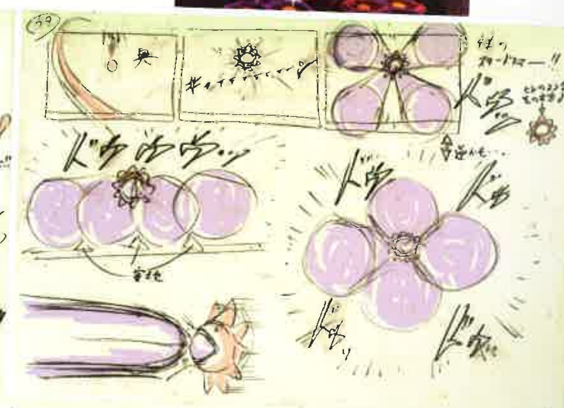




第四形態 バトルラフスケッチ







DIRECTOR'S NOTE

第四形態はハートや星、球体といったシリーズならではのデザインから考えました。同じ作品の中に共存する、古典伝統と新規要素。何十年もお話が続きますとシリーズを育て広げるべく、チームは悩みながらも時に、その先の開拓に挑みます。ただ……たとえば歴代ナイト戦で明かされる素顔の意味など、明かされることで生まれる新たな謎も。それとは違いますが、近年のラスボスに比べシルエットはシンプルにし、初見の者に似る謎と不思議を残した集大成キャラクターを目指しました。







第五形態 バトルラフスケッチ





DIRECTOR'S NOTE

ストーリーモード最終章「星のカービィ スターアライズ」のラストシーンです。ゲームとしてはここからが本番でもありますが……。無料アップデートのたびに進化を続け、歴史が集い、かつての作品と作品とが集結します。何度もできるわけじゃない、この夢のような場面を叶えるため、苦労と難関の連続でした。

このページの解説スペースも多くご用意いただけましたが、ここまで来ますともう詳細はいいですよね。1つの到達として……感無量、です。



CHAPTER.3

EXTRA



開発初期イメージ



"シリーズの集大成"と位置付けられて企画がスタートした本作。その基盤となった、開発初期の資料やイメージイラストたちを初公開。「星のカービィ」25年間の結晶となる『スターアライズ』のすべては、ここから始まった。

開発資料

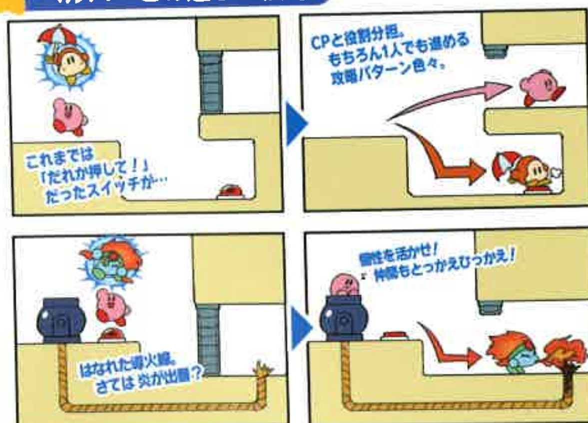
『スターアライズ』のポイントや新システムをまとめた開発初期資料や開発段階の画面など。フレンズとの協力プレイや新コピー能力、フレンズアクションの原型となったアイデアなどが数多く記されている。

初期イメージ



友達もCPもボタン1つで即参戦。
いつでもIN & OUTで とっかえひっかえ！

ヘルパーとの遊びの検討

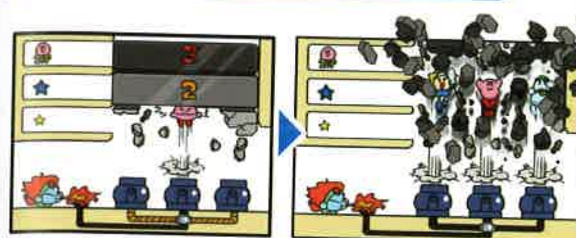




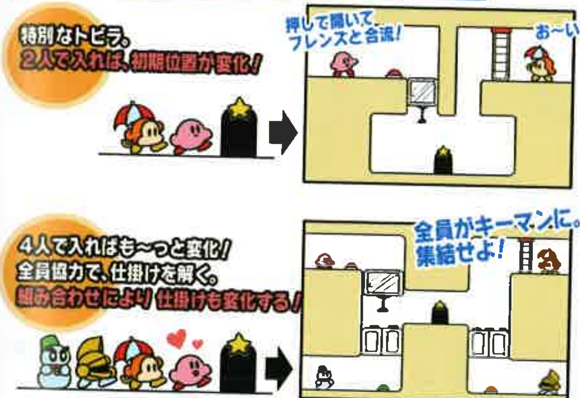
4人プレイの遊びの検討：コルクせん



4人プレイの遊びの検討：大砲ジャンプ



4人プレイの遊びの検討：特別なトビラ



DIRECTOR'S NOTE

ゲームはチームで作ります。本作はハル研究所の山梨のチームで開発しましたが、当然さまざまなスタッフや任天堂さんとも一緒になって開発しますので、多くの人の考えをまとめ、理解し合う作業が不可欠です。これらの開発資料も抜粋されたごく一部で、用途により形式やテーマもさまざま。ギミックや一部のフレンズが確定前だったりもしますね。4人プレイについては10年以上前に完成できなかった歴史が社内にあり、そこはとくに丁寧な説明が必要とされました。

新コピー能力 初期イメージ







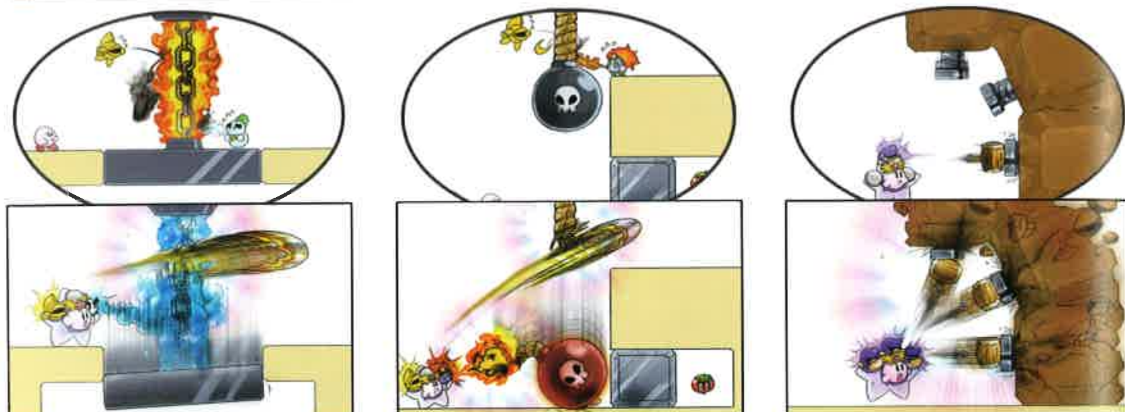
4人プレイの遊びの検討：フレンズスター・ティンクルスターアライズ

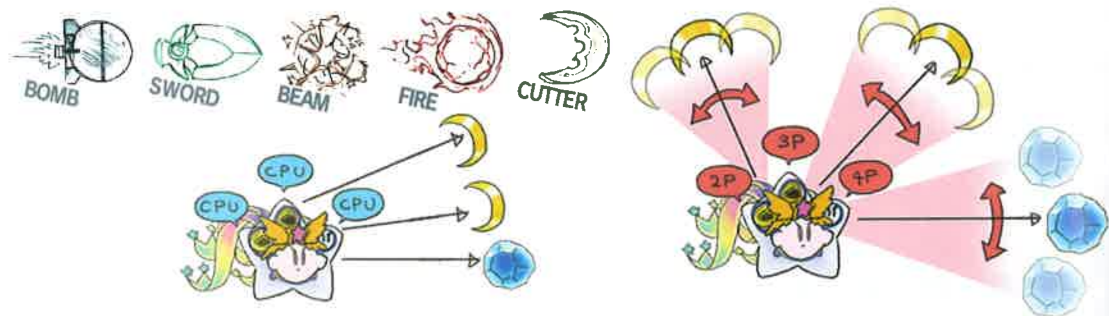


DIRECTOR'S NOTE

プレイヤーたちの属性がめくるめくアクションゲーム！そんな４人プレイ企画をまとめていく際、まずゲーム内容について関係者全員にとことん理解、共感していただくための作業が必須となります。関係者に面白さがイメージできないものは作り始めることができませんし、ユーザーにもきっと届きません。その過程で作られた、アイデアを可視化した資料の一部になります。

このアイデアの中には、４体の属性を１つに集結させ、集大成らしさのある「きらきら星」になる姿がありますが、この案からご存じフレンズスターや、秘宝ティンクルスターアライズが生まれます。同時にこの段階からたとえば物語の全体像や、アドレーヌの登場を実現するにはどう進めるべきか、ドリームフレンズのことも考えはじめます。ただ、最もパワーを割くのは４人アクションを魅力的なものにすることです。次のページ（P.152）には背景も未設定の初期試作マップの画像があります。ユーザーに良い作品を届けられるように、関係者に丁寧に伝える努力や、ユーザーにとって本当に面白いものになっているかの試行錯誤を、さまざまな要素と同時進行で進めます。







初期ヘルパー実験画面



フレンズ実験画面



フレンズアクション／属性／マルチプレイ実験画面



フレンズ能力 開発初期イメージ



DIRECTOR'S NOTE

連れて行くフレンズが、刻々と変化する独特な遊びとして形になっていきます。４人全員が個性ある能力を持ったチームで、その点をより魅力的にすべく考えます。そして、組体操のようなフレンズアクションと、新たな能力……フレンズ能力が誕生します。

彼らの個性が掛け合わさり生まれる属性技の数々。それを好きな時にいつでも、共同作業で発動させられます。フレンズを軸に物語も動き出し、名もなき作品がついに『スターアライズ』となります！

フレンズ能力 アイデアスケッチ



開発初期モデル



フレンズハート 開発初期イメージ



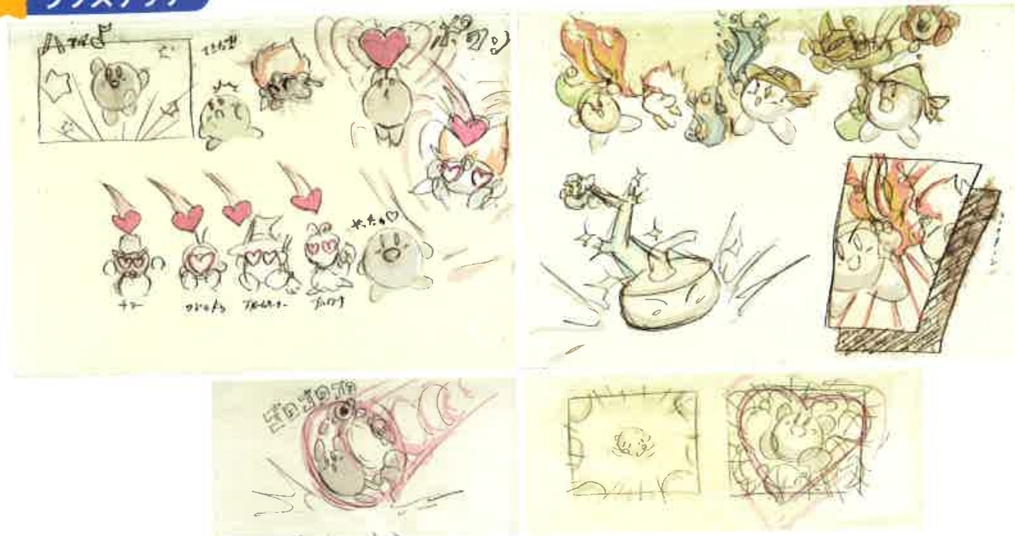


オープニングムービー

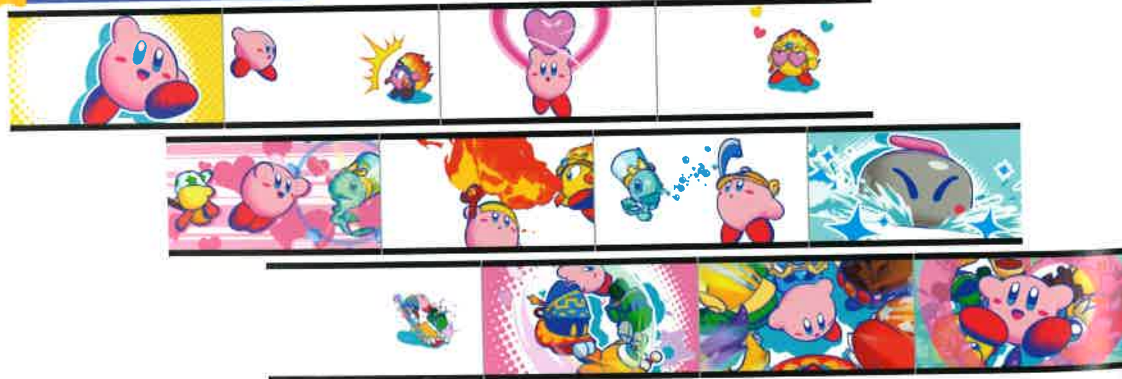
ゲーム起動時やストーリーモードで観覧できるムービー。本作の特徴をポップに描いた「Let's Make Friends♡」や物語の導入を描いたオープニングムービーが冒険を盛り上げる。



ラフスケッチ



Let's Make Friends♡



オープニングムービー



ラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

まず手元でゼロから素早くイメージを膨らませるための、初期鉛筆メモです。これも他ページのラフ同様資料全体の一部で、お見せする目的で描かれたものではないのですが、ご興味ある方がいらっしゃるのであれば……！ゲームの遊び部分の企画案が無事通った段階の草案です。起承転結、物語をどう簡潔にできるかを軸に４コマに収めます。そしてテンポ良く、ポップで明るく遊びを伝えるためアニメ調ムービーも作成。お好みの作風も人それぞれでどれもがカービィ。私も緊迫の冒頭だけでは違うかなと思い、結果、壮大な物語性と、カービィのやんちゃなアクションを、ギャップとともにそれぞれ感じられる、初の豪華２本立てムービーになりました！

アイテム／UIデザイン

『スターアライズ』の世界を冒険しているなかでなにげなく見かけるオブジェクトやUI（ユーザーインターフェース）。見逃されがちな細部にいたるまで、カービィらしい世界観を構築するためのこだわりが施されている。

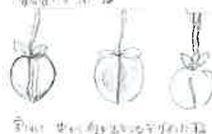


アイテム／オブジェクト

ステージ中に登場するオブジェクトやカービィたちの行く手を阻む仕掛け、冒険の鍵となるアイテムなど。一つひとつが試行錯誤の末、形作られていったことがわかる。

木&木の実

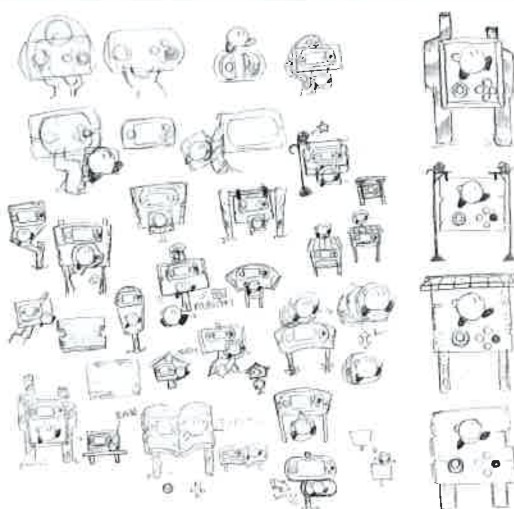




実際の画面



ガイド看板

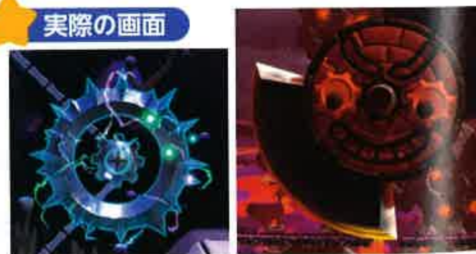


回転ノコギリ（エレキノコギ／メガブレドー）





実際の画面



ドリームロッド

ドリームしんでんに安置されているロッド。手にすることでドリームフレンズたちを仲間にできる。





実際の画面



ジャマハート

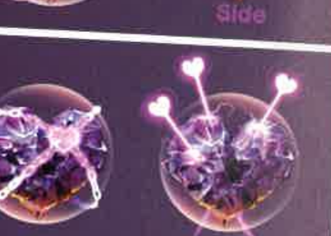
闇のハートの結晶にして、破神復活のための鍵。邪悪で膨大なエネルギーを秘めている。心のヤリによって封印されていたが、儀式の失敗によって砕け散り各地に飛散した。

デザイン案









実際の画面



DESIGNER'S NOTE

いろんな場面でハートが多く使われています。ドリームロッドは中心をずらしたリングのエフェクトで、少しでも特別感が出るようにデザインとともにエフェクトも試行錯誤しました。また、ジャマハートは封印の方法をいくつか検討しています。

鎖は封印している感じが良く出ていて自信作だったのですが、肝心のハートが目立たないのでは、という意見もあり見送りました。ハート型のヤリはプチトマトを刺してお弁当に入れてもオシャレだと思います。

UIデザイン

ゲームを始めた時やちょっと中断した時など、さまざまなシーンで見かけることになるUI。アイコン１つにいたるまで遊びやすさと楽しさにこだわって制作されていることが垣間見られる。

タイトル画面

デザイン案









実際の画面



ローディング／ワイプ

デザイン案



決定稿



シーンの切り替わり時の画面。カービィのシルエットがハート型になるアニメーションが見られる。「アナザーディメンションヒーローズ」ではキーアイテムである心のヤリが登場。

メインメニュー

デザイン案





実際の画面



各モードを選択する画面。ゲームを進行していくと、遊べるモードが増え、見た目がにぎやかになっていく。画面下部には、さまざまなキャラクターが出現し、キャラクター同士の固有のアクションを見ることができる。







DESIGNER'S NOTE

タイトル画面とメインメニューは、ゲームを起動して最初に通る大切な画面です。とくにメインメニューでは多種多様なモードがあることを伝えたかったので、キレイにまとめるよりも、各モードの特性が伝わる賑やかなデザインを目指しました。そういう賑やかな画面は情報の収拾がつかなくなりがちなので、ボタンが散らかって見えないように紺色の帯を置き、画面を引き締める案が採用されました。

サウンドルーム

カービィ&フレンズたちによるバンド演奏のイラストをバックに、ゲーム中に流れるさまざまな音楽を鑑賞できるモード。低確率で三魔官シスターズがバンドメンバーとして登場することもある。

決定稿



デザイン案



シアタールーム

デザイン案



決定稿



ポーズメニュー

デザイン案



決定稿





DESIGNER'S NOTE

UIデザインの方向性を決めるために最初にデザインされたのがポーズメニューです。なので、ほかのモードと比べると最終稿とは異なる案が少し多めだったりします。ただ漠然と案出しをしたのではなく、事前にディレクターと「HD画質のカービィだからといって質感で見せるのではなく、繊細な形の美しさを活かしたフラットでシンプルなデザインにしよう」という話ができていたので、方針を絞ってスタートを切れました。

ゲームオーバー画面

残機がなくなった時の画面。シリーズ伝統のスリープ能力に加え、背景には本作の象徴であるハーフトーンがあしらわれている。

デザイン案



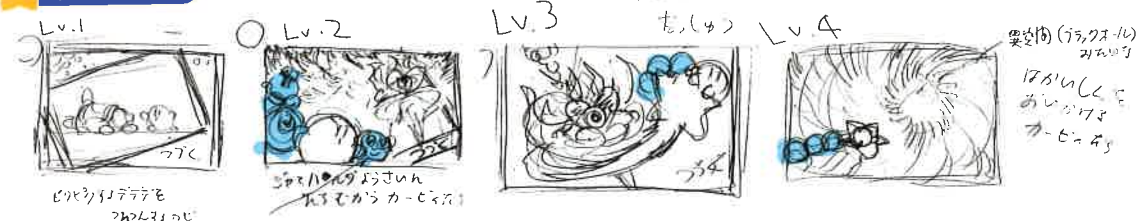
実際の画面



エンドカット

各章の最後のボスを倒すと挿入される。次の章への物語の繋がりを感じさせる一枚絵が考案された。当初、フレンズヘルパーは固定の予定だったが、最終的にはカットごとにさまざまなフレンズヘルパーが登場する形になった。

デザイン案

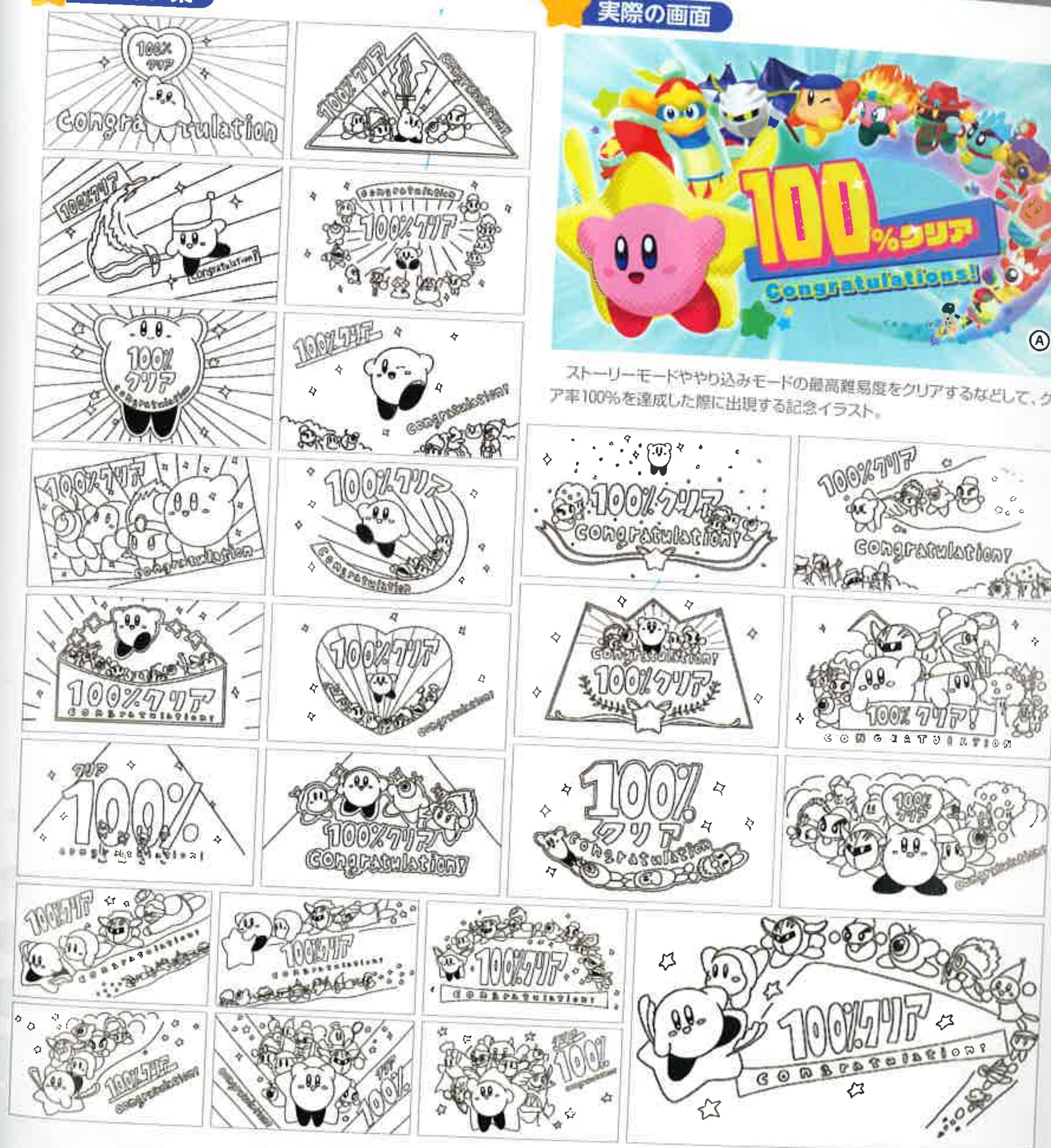


決定稿



100%クリア達成イラスト

デザイン案



実際の画面



ストーリーモードやり込みモードの最高難易度をクリアするなどして、クリア率100%を達成した際に出現する記念イラスト。

アイコン類（コピー能力／属性／ドリームフレンズ）

決定稿

全28種類のコピー能力アイコンや5つの属性を表す属性アイコン、フレンズアクションやドリームフレンズたちのアイコンなど。一目でわかりやすいデザインになるよう熟考された。

デザイン案

スティック

アーティスト

クリーン

スープレックス

ヨーヨー

プラズマ

フェスティバル

ドリームフレンズ

ジャマハルダマーク

ハイネスたちが掲げるジャマハルダのマーク。翼とツノの形状や配置の工夫により、中央にハートを表現している。

決定稿

デザイン案

プレイ用アイコン／その他

デザイン案

TIPS

フレンズスター体力ゲージ

ふきだしアイコン

1P ヘルプ カウントダウン

星の〇〇〇〇(マルマルマルマル) スターフレンズでGO!



フレンズたちから1体を選んで専用ステージをプレイし、クリアタイムを競うモード。このモード専用のパワーアップアイテムなども存在する。ドリームフレンズを選ぶと見られる特別なタイトル画面は「ドリームフレンズ」(P.36~P.61)ページに掲載。

ロゴ 決定稿&外国語版

日本語



英語



中国語



トップ画面 決定稿



キャラクターセレクト デザイン案



フレンズのスタート画面 決定稿



キャラクターセレクト 決定稿



レベルアップハート デザイン案





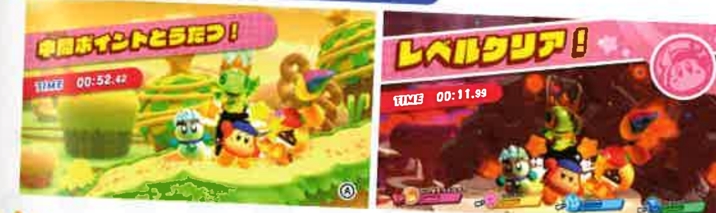
レベルアップハート 決定稿



中間&クリアポイント UI デザイン案



中間&クリアポイント UI 決定稿



DESIGNER'S NOTE

UIデザイナーは画面ごとに「ユーザーが何を目的にしてこの画面に来たのか」を考えます。キャラクターセレクト画面は、今から冒険するフレンズを選ぶ画面なので、選ぶ対象……つまり、能力アイコンが目立つようにしました。デザイン案の時点では能力アイコンは存在感が薄めでしたが、決定稿では選択したくなる見た目になったと思います。選んだ後に表示されるドリームフレンズのスタート画面については、当初は過去作パッケージ再現の予定ではなかったのですが、各キャラとの思い出が蘇ったらいいな、というデザイナーの思いから提案されました。

ベストタイム一覧 デザイン案



ベストタイム一覧 決定稿



黄泉返る極蝶 バルフレイナイト

銀河最強と謳われたギャラクティックナイトに、極楽の夢見鳥と呼ばれる蝶が共鳴して融合した騎士。蝶のような翼を持ち、仮面の角は鋭く伸び、独特な模様が描かれている。盾は持たなくなった。

三面モデル







DIRECTOR'S NOTE

少し悪を感じる青の翼、天使のような白い翼に続く、蝶の羽の赤き騎士です。歴代シリーズのすべての蝶と同一かは謎ですが、永劫の戦いに明け暮れる白亜の騎士に誘われ、戦いの舞台に降臨します。赤き騎士であり取り込んだ白亜の騎士でもある、混沌の存在の彼は初の特別仕様で、集大成の隠しボスとして多彩なラスボス曲で挑めます。デザインもいつか実現させなければと思っていた旧チームの熱意の作品で、歴史を超えついに形にできました。



➡2004年頃に開発されていたバルフレイナイトのアート

バルフレイナイト戦ステージ デザイン案



バルフレイナイト戦ステージ 決定稿



さまざまな姿を見せる、白き騎士

バルフレイナイトは、かつてゲームキューブで開発していた未発売タイトルに登場予定だった。その後、『20周年スペシャルコレクション』に同梱された小冊子で初公開。長い月日を経て、本作に登場することとなる。



時巡る戦士 ギャラクティックナイト

⬅「ウルトラスーパーデラックス」で初登場。その後、「星のカービィ Wii」や「ロボボプラネット」で隠しボスとして定着。本作発売後は「スーパーカービィハンターズ」で久しぶりに剣をふるう

災来する黒き極蝶 バルフレイナイト EX



➡異空間から飛来したバルフレイナイトが、さらにパワーアップした姿。蝶がギャラクティックナイトから受け継いだ力を増幅させ、完全に我が物にして黒き極蝶となる(詳しくはP.199を参照)



The アルティメットチョイス

ストーリーモードクリア後に解放される、道中で出会ったボスや中ボスたちと連続で戦うやり込みモード。プレイヤー自身が難易度を選べるシステムがカレーの辛さ選択風に表現されている。

ロゴ デザイン案



トップ画面&ロゴ 決定稿





↑初期の画面
←「なんいど6･7」解放後

←「なんいどS」解放後

クリア状況でビジュアルが変化。緑色の唐辛子が降るほか、ガボンの骸骨が流れてくるなど、デザイナーの遊び心が盛りこまれている。

キャラクターセレクト デザイン案





同じ能力アイコンに複数の選択フレームが乗る場合

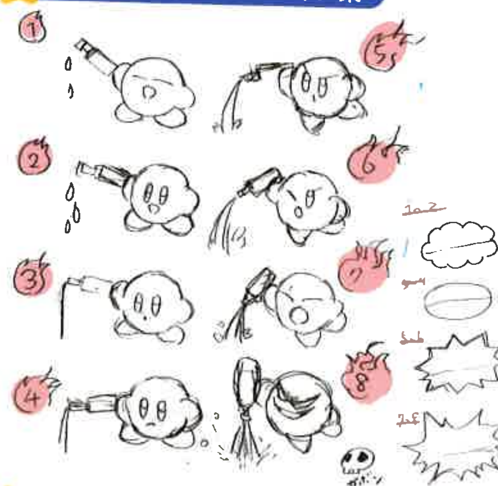
キャラクターセレクト 決定稿



DESIGNER'S NOTE

難易度チョイスは、各担当の頑張りで予想を超える作り込みになった画面です。もともと難易度Sはほかとは一線を画す難易度として表現したかったのですが、UIデザイン担当がデビルカービィを彷彿とさせる顔を描き、エフェクト担当がカービィの背面にも火の海を追加し、プログラム担当が難易度7からSに上げた時にコントローラーをHD振動をさせて……などなど、各自の「こうしたら面白そう！」というアイデアが集まって、とても豪華な画面が出来ました。

なんいどチョイス デザイン案



なんいどチョイス 決定稿



リザルト画面 デザイン案



リザルト画面 決定稿



アナザーディメンションヒーローズ

ストーリーモードのその後が描かれる、もう1つの物語。異空間（アナザーディメンション）に飲み込まれたハイネスを追って、カービィとドリームフレンズたち全員が力を合わせて戦いに挑む。無料アップデート第３弾にて追加された。

トップ画面 デザイン案



トップ画面 決定稿



ステージ入口 デザイン案



ステージ入口 決定稿



ポーズ画面 デザイン案



ポーズ画面 決定稿



リザルト画面 デザイン案



リザルト画面 決定稿



モードロゴ デザイン案







モードロゴ 決定稿



DESIGNER'S NOTE

「高難易度モード」ということで、ダークで危険なイメージになるようテーマカラーは紫と黄緑に、UIの形もゲームの雰囲気に合わせて曲線や不定形なものが多く採用されました。

ロゴに関しては文字組みを崩し緊張感を出した「アナザーディメンション」の部分と、かっちりした太めの文字を使った強くかっこいいイメージの「ヒーローズ」で対比させるようにデザインしてみました。アニメーションも言葉のイメージに合わせて作っています。

各ステージとアナザーボスたち

アナザーディメンションにてカービィたちの行く手を阻む４体のボスたち。プププランドの住人たちに似た姿をしているが、彼らとは別人。さらに最奥では変貌を遂げたハイネスや三魔官シスターズたちが襲い来る。

ディメンションⅠ（異界の面樹 アナザーウッズ）





ディメンションⅡ（異空の叢雲 アナザーツインクラッコ／異空の大乱雲 アナザービッグクラッコ）







ディメンションⅢ（異界の霜刃 アナザーメタナイト）



ディメンションⅣ（異界の暗君 アナザーデデデ）



ファイナルディメンション（堕神官 ダークサイドハイネス／復仇する懺党 三魔官シスターズ）



DIRECTOR'S NOTE

歴代王道「カービィ」からの夢の共演に、本作からは１人もいないなんて……。そう思い、マホロアたちの登場に加え、隠しで三魔官の３人も登場させる方法を考えました。そこで物語の後日談が見られ、ドリームフレンズが一斉集結するこの追加モードが作られ、その最後のご褒美キャラとして登場することに。４体の手強いアナザーボスに最終ボス、カービィを含む全員がリレー形式で活躍する謎解きステージやハート探し、懐かしくも不穏なバッドエンドの存在など、最後の最後まで楽しんでいただけるようにしました。

メモリアルイラスト

ゲーム中に手に入るイラストピースを集めて完成させる、特別なイラストたち。『スターアライズ』までに発売された「星のカービィ」シリーズの歴代タイトルがモチーフとなったカービィやドリームフレンズたちを、開発スタッフたちが異なるタッチで鮮やかに描いている。

フレンズ ホリデイズ



DESIGNER'S NOTE

夜で、綺麗な色のライトで照らされていて、周りにヤシの木とか生えていて、夢の泉ってナイトプールっぽいよねとひそかに思っていたので、夢の泉をナイトプールに見立てて４人がバカンスしている絵を描きました。

カービィは優雅にソーダを飲み、バンダナワドルディはヤリを置きアイスを食べてまったり。メタナイトは泳いでいるデデデ大王を支えています。夢の泉遊泳をしたデデデ大王はきっと良い夢が見られるでしょう。神聖な泉でこんなことをして良いのか……と少し心配になりますが、果敢に戦った戦士たちへのご褒美ということで……。

ラフ



星空のいたずらパニック



ラフ







DESIGNER'S NOTE

追加ドリームフレンズ第１弾のメンバーを描かせていただくことになりました。

初めは芝生の上でお昼寝しているような絵も考えたのですが、この６体が揃うと、おとなしく過ごすよりは多分しっちゃかめっちゃかになるだろうなと想像して、星空の中でわいわいとふざけ合っているような場面を描いてみました。

仕事として、デザイン案やコンセプトアートを描くことは多いのですが、データとしてゲームに入る一枚絵を完成させるというのはとても新鮮でした。

ゆめをかなえにしゅっぱつ！



DESIGNER'S NOTE

『星のカービィ64』からドリームロッドで再会し、またみんなで冒険の旅へ！
ワドルディやデデデ大王は、『星のカービィ64』の雰囲気で入れてあげたいなと思っていて、本作で再び登場することになったコンセは、巻き込まれてうっかりこっちに来てしまったんじゃないかといろいろ想像しながら、自由に描かせてもらいました。
ほかにも、アイススパークの当時の能力星やクリスタルなど、当時ゲームに登場していたアイテムやキャラが描いてあるので、ぜひ探してみてください！このイラストのほかに「ゴールゲーム」案や、本作のウィスピーウッズが落とすリンゴをみんなで拾う「とるとるバトル」案もありました。



影なる共闘



ラフ



DESIGNER'S NOTE

ダークメタナイトとドロッチェが一緒にいるイラストとのことで、描かせていただきました。どちらもマントを付けたキャラクターなので、２人のマントが対比するような構図を選びました。
この後ザコ敵を一気になぎ倒す派手な戦いをイメージできるように、背景はジャマハルダでジャハルビリーパたちをたくさん描いています。
実は背景の要塞はゲーム上のスクリーンショットを加工したものです。もっとダイナミックな角度で撮影する予定でしたが、それではようさいジャマハルダに見えなかったので、耐え得るギリギリの角度で撮影しました。

ココロノスガタ



ラフ





DESIGNER'S NOTE

マホロアとそのボス形態を中心に、デザイン的なアレンジとリアリティを加えて描きました。ボス形態の手は、ありきたりな形にならないようにと思いこんなポーズにしました。デッサンの狂いが出ないように自分の手を見ながら描いたので、私の手に似ています。

狙いの1つとして「集合による美しさ」を表現してみようと思いました。小さな1つは何気ないものでも、たくさん集まることで絵になる。それを、王冠のうろこや背景のタイルで表現しました。一ツ目のちょっと怖い感じとアンティークな落ち着いた色合いとのコントラストを楽しんでもらえたら幸いです。

虫ケラが鳴くロカビリー



DESIGNER'S NOTE

テーマが『トリプルデラックス』だったので、個人的に印象深かったクィン・セクトニア、タランザ、ディメンションミラーを中心に描きました。

いろんな思いが入り乱れるなかでも、カービィは変わらずぽけっとした表情でいるのだろうと思い、そういう形で描いています。

ラフ







ブレイクタイム・ブレイクダウン



ラフ




















DESIGNER'S NOTE

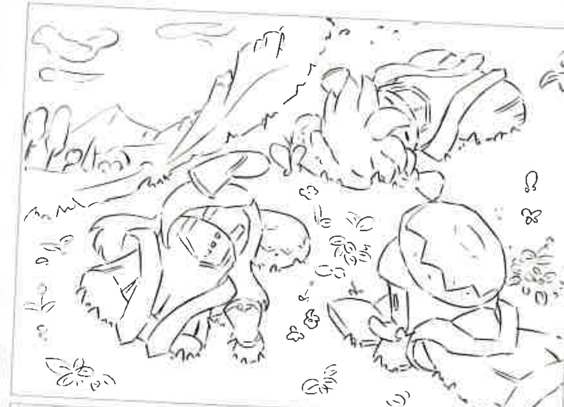
秘書スージーが研究ラボにて、カービィとの対戦をより有利に行うため、愛機のアーマー改造に悪戦苦闘している、というテーマで描きました。自分自身、線を重ねて陰影を出す描き方が好きなのと、模型やラジコンなども好きで趣味で作成していることもあり、今回こちらのテーマの中で、自分の好きなものを全面に押し出して描かせていただきました。

部品が散らばっている状況から、モノづくりに熱中している様子や、ワクワクとした印象を感じ取っていただければ幸いです。

「幸せ」だと伝えて



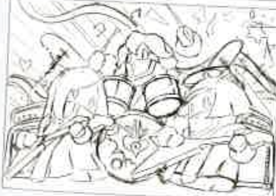
ラフ



DESIGNER'S NOTE

カービィたちがエンデ・ニルと戦った後、ハイネスと三魔官はどうなったんでしょうか。きっと仲良く暮らしていて、たまにはジャマハルダからポップスターに旅行に来てるんじゃないかな……？ と妄想をふくらませて描いた絵です。ジャマハルダにはリーフリゾートのような綺麗な海はありませんからね、海水浴に来たんでしょう。

フラン・キッスは暑いのが苦手なので日傘をさしてアイスクリームを食べています。フラン・ルージュは暑くても一番元気です。ザン・パルルティザーヌはこちらを見つめています。誰を見つめているのかな？





バッドボスブラザーズ



ラフ





DESIGNER'S NOTE

初代ラスボスのデデデ大王から最新作のラスボスのエンデ・ニルまで、すべてのラスボスを集合させたイラストです。ポップスターを中心に、それを狙う悪といった構図にしています。大きさなどもちゃんと描きたかったので、同じ空間にいるように見えて、それぞれが見栄えするように配置することを心掛けました。全員を大きく描きたかったので後ろ姿になってるキャラクターもいますが、ふだんあまり描かれることがないので、これはこれで良さそうということでOKをもらいました。一番後ろのエンデ・ニルですが、実は隠れている部分もすべてちゃんと描いています。



さよならカービィ



ラフ





DESIGNER'S NOTE

「星のカービィ」シリーズ集大成の本作。その最後に登場する、鉛筆で描かれたイラストです。冒険の旅を終え、彼はまた新たな世界へ歩み出す……そのしばしの間の別れを描いたものです。カービィは、はるかぜとともに現れた星のひとであり、若者であり、旅人。

実は「彼って旅の若者なんですね」というスタッフも増えてきた昨今、改めて若者であり旅を続けている存在である、ということを忘れぬようにと、そんな願いも込めています。夕焼けのシーンであるのも、風呂敷１つで旅する姿なのも、集大成に原点から続く情景をどこかに取り入れたかったからです。



サウンドトラック アートワーク集

2019年2月14日に発売された『星のカービィ スターアライズ オリジナルサウンドトラック』。本編からアップデート分まで、『スターアライズ』の冒険を彩る全233曲を収録している。パッケージやCD、限定盤特典などのデザイン資料を一挙公開。



初回限定生産盤 BOX デザイン案



実物イメージ



デジパック デザイン案



デジパック 決定稿



DESIGNER'S NOTE

冒険の始まりからアップデートで追加されたドリームフレンズまで、『スターアライズ』での冒険をデザインにぎゅぎゅっと詰め込みました！前代未聞のボリュームのサウンドトラックで、デザインが必要なものが多かったので、全体的に統一感を持たせつつもバラエティ豊かな印象になるよう細部までこだわって制作しました。デジパックには、思い切って実際のプレイでは目にすることができない、横広な画角で撮影したステージの画像を使用しています。草原の冒険の様子は2名のスタッフで4つのコントローラーを握って撮影した力作です。

CD盤面 デザイン案



実物イメージ



初回限定生産盤 特典 デザイン案





オリジナルイヤフォン デザイン案





KIRBY STAR ALLIES
THE ORIGINAL ART BOOK

プログラマーインタビュー

シリーズ初となる公式設定資料集の制作とともに、当時の制作スタッフである
ゼネラルディレクターとプログラマー３名に開発時のエピソードを語っていただいた。

2020年９月　株式会社ハル研究所山梨開発センターにて収録



1P ゼネラルディレクター
熊崎 信也

「星のカービィ」シリーズ統括ディレクター。本作ではゲームデザインのディレクションなどを担当しつつ、全体を取りまとめている。



2P プログラムディレクター
大西 洋

ハル研ブログではコックオオニシと名乗っている甘味系プログラマー。代表作は『カービィファイターズ2』『スーパーカービィハンターズ』。



3P リードアクションプログラム
住友 克禎

ボス戦の実装の中核を担うエキスパートアクションプログラマー。代表作は『星のカービィWii』『タッチ！カービィ』など。



4P プログラム
野末 高士

スペシャリストアクションプログラマー。代表作は『星のカービィ ロボボプラネット』『星のカービィ トリプルデラックス』など。

「星のカービィ」シリーズ最多のプレイヤーキャラの実装を実現

大西　まず、コピー能力はシリーズのらしさを大事に作り始めます。企画者が選定し、プログラマーとデザイナーが内容を詰め、ある程度作ったらまた企画者に触ってもらい、攻撃力や無敵時間など、遊びに関わる部分を調整します。最後はゼネラルディレクターの熊崎に監修してもらい、監修結果に対応して完成というのが基本的な流れです。作っていて、過去に作ったものを大事に受け継いでいるんだなぁと感じましたね。

住友　「過去作に準拠」とは言いますが、挙動は快適性を求めるため、どんどん変えていっています。たとえば、「ビーム」のダッシュ攻撃の移動距離など、細かい部分を便利にしています。

野末　カービィとフレンズヘルパーは性能差が出ないように作っていますが、体力の多い少ないや、空中に浮いているキャラなど、個性は大事にして作りました。



熊崎　総数も無料アップデートで増えたドリームフレンズやコピー能力を含め……合計65種類になりますね。

大西　それを成し遂げられたのは、継ぎ足してきた伝統のタレのおかげですね。でも、住友や野末を始め、すごくこだわるスタッフによってどんどん生まれ変わっていっています。最初のころは「本当にできるんですかね」って言っていたようなことも、どう実現するかを考えて、本当に実現してくれました。

――　調整で気を遣ったことは？

大西　だいたい開発の最後に、野末がデバッグ機能でダメージの数値を見ながら調整してくれていましたね。

野末　サンドバッグ的なキャラに、いろんな技を当てると数字が出るんです。「これぐらいの強さかなぁ」と思いながら調整していました。AIにやらせることも可能ですが、最後に人間が調整した方が手応えが良いです。

熊崎　そこはスペシャリストの職人芸と肌感覚に助けられましたね。

住友　ここらへんは野末におまかせです(笑)。

大西　最初の方は企画者がだいたいのバランスをとるんですが、プログラマーも最終的なパラメーターの数値に対する調整権限を持つことがあるんです。もちろん実際にプレイしたり、マリオクラブさん(※１)のモニターから集計したデータを元にして調整します。振り返ってみれば、本作はプログラマーが数値を調整する範囲が広めなプロジェクトだったと思います。

４人同時プレイが可能なヘルパーシステム完成への道

大西　ベースになる仕組みはありましたが、たくさんのキャラクターがいろんなタイミングで入れ替わり立ち代わりしていて、その時にお互いが世界を止めて自分だけ演出して戻ってくるみたいな仕組みが、プログラム的にはすごく危ないことで。ちゃんと理解した凄腕のプログラマーが作らないと、バグだらけになります。実際、そういうバグが開発初期に発生していて、ただ修正がすごく大変なので開発終盤に直そうと思っていたのですが……。

住友　私を含む、数人がかりで一気にバグを修正しました。

熊崎　住友がいくつもの難題を引き受けてくれて。なんとか実現するために協力してくれた、頼もしいプログラマーたちがいたからこそ完成できたのだと思います。

大西　あとは描画まわりで苦労しましたね。表示させるキャラクター数が多いのと、追加キャラクターを増やしたらメモリーが足りなくなって。データロードの仕組みを見直さないといけなくなりました。

野末　最初はプレイヤーが使えるすべてのキャラクター情報を読み込んでいたのですが、ドリームフレンズも入れたら無理で。新しい仕組みを入れて変更しました。

熊崎　見えない部分でも大きくアップデートされているのです。ゲーム仕様を固める実験期間に作った、昔のヘルパーシステム(※２)でそのまま４人プレイにした時は大変でしたが、新しい仕組みであるフレンズハートが出来たことで、ゲームのテンポを損なわず、４人同時プレイが快適にできるようになりました。試行錯誤が多くて大変でしたが、担当者としてどうでしたか？

野末　苦労したなぁということぐらいしか思い出せないです(笑)。

住友　開発中、瞬間的にですが５人目のプレイヤーキャラが出来ちゃったこともありましたね。最後の最後まで、このバグ修正に苦労しました。

熊崎　キャラクターを追加するほんの一瞬、５人目のキャラが生まれてしまうのです。キー入力は受け付けないのですが、見た目にもインパクトがある不具合でした。

――　フレンズヘルパーの賢さはどのように作っていったのでしょうか？

大西　これは野末の独壇場ですね。古くは「カービィファイターズ！」(※３)からかな？

野末　「カービィファイターズ！」は基本的に地形がシンプルですし、「敵を攻撃する」「攻撃を避ける」くらいしかありませんでした。さすがに本作はそうはいかず、いろいろ改良していきました。AIのためにマップにいろいろ仕込んだりと、たくさん手を加えています。

熊崎　AIは基本的に野末が全員教育していたんだよね？

野末　「こういう状況になったらこういうことをやりなさい」みたいな感じで、やれることを１つずつAIに教えていきました。

熊崎　初期のころのAIは、初めて見るギミックに対して可愛かったですね。たとえば、ボンカースやロッキーを開発中に実装した際、クイを見ても眺めているだけだったり(笑)。

大西　レベルデザイナーがすごい形状とギミックの組み合わせのマップを作るたびに、野末のところに相談に行ってましたよね。「これ、AIが押さないんだけど」って(笑)。

野末　基本的には、出来上がったマップに対して、僕がチューニングしていく流れでした。

住友　滝の流れるギミックのあるマップで、導火線の火花を消さないようにパラソルで追って動いていくAIを見た時は感動しましたね。

野末　ギミックに対して、優先して行動する風に作っています。ふだんはカービィが手を挙げると、ソードに火をつけて属性の付与などを行いますが、フレンズヘルパーがいっぱいいる時は、何をやらせたいのかを瞬時に判断しなきゃいけないですよね。行動は全部で20種類ぐらいあるのですが、その中から優先順位を決めてやらせています。



熊崎　正確な命令をするのであれば、RPGのようにポーズメニューからコマンドで「メラーガ」とか命令を出すこともできるんですけど、どうにかアクションゲームの中に溶け込ませたくて。方向キーを上に押すだけにしたのは、まるで、「剣に火をつけて！」と友人と話しながら遊んでいる感覚にしたかったからです。

――　AIが攻撃を的確に回避したり、とても賢いですね。

熊崎　住友がAIを絶対に倒すという思いを込めてボスを作り、野末が絶対に避けてみせるという思いを込めてAIを作って。そのループでボスもAIも、どんどん進化していきましたね。

住友　最終的に、ボスがフレンズヘルパーを倒すことはできま

※１　ゲーム機器やゲームソフト等のデバッグ・モニターサービスを行っている任天堂の子会社。
※２　『スーパーデラックス』のヘルパーシステムのこと。カービィが能力のある敵をすってコピーをし、能力を失うことでヘルパーを生み出すという仕組みだった。
※３　『トリプルデラックス』に収録されていたサブゲームの1つ。

せんでした。

野末　フレンズヘルパーは、ボスの攻撃をできるかぎり避けるように教育したからですね。でも、早く先読みをし過ぎると「なんかくるな？」とプレイヤーにばれてしまって、それは興醒めですよね。でも動きを多少見ないとAIは避けられないので……少しだけプレイヤーより早く行動するように調整しました。

――　属性攻撃で弱点も狙いますよね。

野末　ちゃんと仕込んでいます。ウィスピーウッズならバーストフルーツを氷属性で攻撃させて回復アイテムを出させたり、クラッコだったら水を出している時は雷や氷で攻撃をします。

熊崎　実はここにいる3名は「プログラマーはノーと言わない」(※4)をできるかぎり実践している人たちなんです。

野末　僕は制作期間に対してだけ「厳しい」って言いましたが(笑)。

熊崎　野末に「これはできる？」と相談すると、なぜか住友からすぐ「こうすればできる」と返事が来るんです。

野末　僕がノーと言っても、住友が「できます」ってだいたい言いますね。

熊崎　プログラムチームのリーダーである大西も、ノーと言う水準がかなり高いです。誰かがやらなければならないところを考え、クオリティを上げる努力を続けてくれます。本作は発売後、不具合も少なくものすごく安定していますが、途中まで組み合わせバグの多さはシリーズ随一だったのです。

大西　見た目だけのバグ、ポリゴン表示がちょっとだけおかしいような小さな内容を含めると、本当に多かったですね。

熊崎　本作は総当たり的な要素が多く、バグの報告が1000件とか届いていました。ふつうに考えれば実現しない仕様だったかなと思うのですが、工夫を重ねて見事やってくれました。

プログラマー陣が語る ボスキャラ制作秘話

大西　私もボスキャラを作ってみたいなぁと思っていたんですが、本作では1体も作ってないです(笑)。

熊崎　プログラムディレクターは、システムの仕組みを考え、全体を俯瞰して見る役割が多いですからね。

大西　はい。基本的な仕組みを作ったり、スタッフのマネジメントを主に行っていました。

――　P.97で語っていたメタナイト戦のつばぜり合いの演出についてのエピソードを聞かせてください。

熊崎　担当したのは谷藤ですね。正確に言うと、プログラマーとデザイナーのコンビです。私が書いた仕様には入っていなくて、「やってみていいですか？」と相談が来て「いいよ」と返事をしました(笑)。ちょっと心配だったのは、発生の頻度や、プレイヤーの意図したタイミングで発生するのかどうかなどですが、そのあたりもうまくチューニングしてくれました。硬直時間の調整だけで済んだので、ソードの特殊性も向上し、これはすごく良い仕事をしてくれたと思います。住友も何か絡んでいた？

住友　私は直接関わっていませんが、でもなぜあの演出を入れたかというのは聞いています。今回、メタナイト戦で地面に刺さっている剣を取る「GET IT!」の演出が久しぶりに登場しました。本作は28種類のコピー能力やフレンズヘルパーやドリームフレンズもいるし、剣を取るメリットがほとんどなかったんです。それでもなんとか剣を取るメリットが欲しいと思っていたのですが、つばぜり合いをするということで特殊な演出が出て、ボスとインタラクティブにアクションできるということでやってみた……ということだったそうです。



熊崎　そうですね。ちなみにソードは本作も中間的な強さですが、この特殊性もありますし、フレンズ能力で属性を付与すると、実はかなり攻撃力も強化されます。それでも住友はずっと「最強のソードを作りたい」と言っていますが(笑)。

住友　そうですね……、もっと強くしたかったです(笑)。

――　ボスといえば、弱点の属性で攻撃すると通常と異なる演出が展開しますよね。

熊崎　ウィスピーウッズが燃えたり、デデデ大王の投げるフルーツをウォーターで浄化できたり、クラッコの雨がアイスですべて凍るなど、本作のボスは新しいチャレンジの連続でした。

大西　実は属性攻撃のいくつかは仕様に書いてなかったものもありますね。ここまではやって当たり前だよね、みたいな(笑)。

――　バランスはどのように調整していったんですか？

熊崎　開発中は社内に意見を書ける掲示板のようなものがあるのですが、メタナイトとハイネスにどうしても勝てませんというスタッフがいました。そのハイネスを作ったのは野末ですね。

野末　ハイネスは空中に浮いていて、不思議な動きをしながら弾状の攻撃をいっぱい投げてくるから、結構被弾することが多いという ことで、テストプレイ時は社内のスタッフを苦しめましたね(笑)。

熊崎　ラスボス前の大ボスですからね。本作は連れていくフレンズヘルパーの組み合わせやCPと人間プレイヤーの数、フレンズ能力の違いで戦力の差が激しいので、バランスを取るのが難しかった部分もありました。

野末　ハイネスはキャラクターのデータが上がってきた時の「あ、こんなキャラなんだ」というインパクトが強かったですね。これはすごいキャラが来たなと思いました。

大西　私も同じようなこと思ってた！

※4　任天堂の社長だった故・岩田聡さんが、ハル研究所在籍時代にプログラマーとして発言した言葉。プログラマーがノーといったら、枠を超えた素晴らしいアイデアが生まれにくくなると思ったため。この思想は現在も開発スタッフに引き継がれている。

熊崎　会話シーンでセリフに合わせてカメラアングルが傾く演出やボイスの実装、高速でセリフをしゃべる場面も野末が作ってくれたんです。私の書いた仕様ではあそこまでの演出ではありませんでしたが……。

野末　より恐ろしさを感じるようにしてみました！



――　ラスボスのエンデ・ニル戦は初の、3D空間を飛び回るシューティング展開になりましたね。

熊崎　『夢の泉の物語』から続くラスボス戦のシューティングですが、これだけでボス何体分あるんだろうっていう開発規模になります。2Dメインのゲームの1シーンのために、ほぼ完全な3Dフィールドをカービィが飛んで戦っているのですが、もうちょっと変えられたら近接攻撃もできたのですけれど……。今回は3Dシューティングのみにしました。

住友　完全に3Dアクションにしてしまうと、ラスボス戦用に新規3Dモーションをキャラ数だけ作らなければならなかったので「3Dアクションシューティング」という形で作ることになりました。あと、本作は2Dアクションゲームだから、最後も2Dゲームで終わりたい思いもありました。それで、2Dパートと3Dパートを行ったり来たりするようにしました。ただ、その際にロードが入るとゲームのテンポ感が悪くなるので、ロードを挟まずに2Dと3Dを切り替えるということをここで初めてやっています。仕掛けの秘密は、3Dパートが巨大なギミックという形で作られているからなんです。

――　それはどういうことですか!?

住友　カービィのギミックには、大砲のようにカービィが乗り込んだ時に通常とはまったく別の挙動になるものがあります。それの超でっかい版でして、カービィが乗り込んだ時に3Dの巨大なフィールドを見せるというギミックを作ったんです。乗ったら3D、降りたら2Dパートになる、という仕組みです。

熊崎　ギミックという枠はすでに超えていますね(笑)。もう少しわかりやすく言うと、エンデ・ニルも含めてすべてが2Dシステムの上に作られているんです。3D空間で動いている時は、2Dの操作すべきカービィを見えないところに固定し、隠しているんですよ。

住友　世界の片隅のどこかに、2D操作のカービィが存在しているんです。

熊崎　あれはすごい機転で作られていますね。やはり2Dゲームですので醍醐味として2Dで集大成の決着を付けたい、でも完全3Dの驚きも見せたい、そこで交互に入れ替わる贅沢なバトルを考えました。テンポ感も大事にしていたので、1往復だけにして。

住友　最初の案ではエンデ・ニルを倒せるまで、繰り返し外に出されて、また体内に入るというパートがあったのですが、それはテンポ感を大切にするためカットしました。



全3回の無料アップデートと ドリームフレンズの開発

熊崎　住友はもともと無料アップデートの開発チームのスタッフではなかったんですよね。

住友　はい(笑)。ヘルプで入りまして、その際にマルクを担当しました。その時点では「ボム」と「ウィング」を組み合わせた形で作られていて、「フレンズ能力が未実装」という状態で。そこで私はその調整役を担当することになったんです。まずは「マルクっぽさってなんだろう？」と考えました。とりあえず原作の『スーパーデラックス』での挙動を全部入れてみようと、手を加えていったのですが、技数に対してボタンが全然足りなくて(苦笑)。

――　マルクはラスボスで、技の数も多かったですし。

住友　はい。そしてもう1つのオーダーだった「フレンズ能力の実装」も対応ができたので、「じゃあマルクの技をフレンズ能力に全部入れ込んでしまおう」と考えました。これで全部の技が入ったので、やっとお客さんがイメージするあのマルクになったんじゃないかなぁと思います！

熊崎　まずは基本的な部分から作っていったので、「あの技がない」という細部までは補えていない段階で玉乗りのボールをボムとして扱っていたのですが、これではボムそのものだなぁという状態で。では属性を付与したスプラボムにしたらどんな技ができるのかを考えて、水を得たボム能力だから植物が育つようにしました。属性能力を受けた際、初めて挙動がガラッと変わったんです。住友が「これはいける！」と言って、そこに技をどんどん追加していきました。

住友　うまくいってよかったです(笑)！

熊崎　マルクにはもともと空中突進技が実装されていたんですが、



バリッカマルクになるとアローアローが使えるようになるという荒技です（笑）。結果的にいろんな細かい技まで入り、バランス的にも見ていったのですけど、最初はあまりにも強すぎたりして。最終的には、コアなファンや懐かしまれるファンの方にとって、「あ、こんな動きをしたらあの技も出るんだ！」というような奥まった部分に仕込むことができ、特別なフレンズ能力でしか見られないことで、個々の属性の価値を高められつつ技としても出過ぎない、多彩な技を良いバランスでまとめられたかなと思います。

熊崎　同じく強すぎる２強のうち、もう１体のマホロア（詳しくはP.54）の話もしましょうか。

野末　僕が担当しました。「知名度のあるキャラ」だったのでどんな強さにしようかという話がまずあって、攻撃力が高くて範囲も広い「ウルトラソード」とか、技を強くしていたんです。そうしたら今度は「強すぎじゃない？」という話が出て（苦笑）。それで弱くしていったら、今度は「これではマホロアじゃない」って意見が出て、調整して……を繰り返していました。

熊崎　最終的に、マルクを超えた強さにはなりませんでした。

野末　マルクは無敵が長いですから。あれはズルいですね（笑）。

熊崎　住友がマルクで強さの上限を作ってくれたから、次に作るドリームフレンズはみんなが思いきって作れるようになりましたね。ただ「ここまでのクオリティで作らなきゃ」というボーダーラインがマルクで、これは大変だぞとも……。ボスキャラのプレイアブル化の再現度として、いきなり限界値をボーダーラインにしましたからね（笑）。

――　開発はキャラクターごとに担当者が異なるのですか？

野末　僕はグーイ、ダークメタナイト、マホロアを作りました。

住友　私はマルクだけですね。

熊崎　デデデ大王、メタナイト、バンダナワドルディも触ってたように見えたけど？

住友　ベースは別の方で、追加技を作ったのが私ですね。

大西　最初からゲーム内に実装されていたこの３キャラは、追加されたドリームフレンズとパワーバランスが違いすぎて……。最後のアップデートの際に技を追加して強化を施しました。メタナイトはギャラクティックカウンターをいきなり使えるようにしたり。

熊崎　最後はそこまで手を加えましたよね。作っていて心に残ったことは何かありますか？

住友　三魔官シスターズの交代の仕様とかですかね。担当者だったリードプログラムの谷藤に無茶振りをしました。

熊崎　最初はハイネスだけにしようか、３体の中から代表してフラン・キッスだけにしようとか、３体を別フレンズにする案も考えていました。ですが、いつでも入れ替われる方が、最後に相応しい豪華さじゃないかなと思って。完全に３体が１キャラクターの中に詰め込まれているので、ほかのドリームフレンズより制作コストが３倍掛かりました。

住友　そうですね。ほかのゲームでの交代の仕様を参考にしたりも（笑）。

野末　あと、アドレーヌ＆リボンも作るのが大変でした。絵を描いてキャラクターを召喚して乗れるのですが、最初はほかのキャラクターもそれに乗れたんですよ。

熊崎　アドレーヌがクラッコの絵を描いたあと、それにほかのプレイヤーもおんぶで乗れたんです。

野末　あれはあれで楽しかったんですけどね。ただ、そうするとアドレーヌが描くだけの役割になってしまうので、そうじゃないよなぁと思い、泣く泣くカットしました。

――　本編クリア後の物語を描く「アナザーディメンションヒーローズ」はいかがでしょう？

野末　制作コンセプトとして、まず「最後の無料アップデートだから新しいモードで遊びたい」という案がありました。ストーリーモードで遊べるステージでは、「カービィの能力を自由に選べる」「ギミックが置いてあって、フレンズヘルパーを連れていけば解いてもらえる」という内容になっていました。最後に追加されるものだから、もっとアグレッシブなものにしたいって話になって。扉に入るとカービィが特定の能力やドリームフレンズになって、その能力で少し難しいギミックを解いてもらうという内容です。これを入れたことで、カービィだけではなく、ドリームフレンズで遊ぶこともできるようになりました。今まで遊んでこなかったドリームフレンズを、ここで遊んでもらう導線にもなりました。



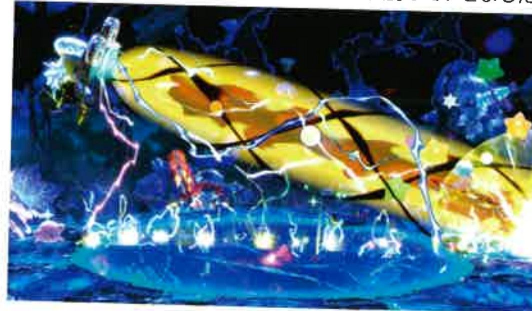
住友　どういう流れでやることになったのかは覚えていないのですが、道中に出てくるアナザーボス（アナザーウッズ、アナザーツインクラッコ、アナザーデデデ）は私が喜々として作っていたことだけ覚えています。私が率先して勝手に作り始めていたんでしたっけ？（笑）

野末　正式にお願いはしていますよ（笑）。

熊崎　残るアナザーメタナイトの担当は谷藤ですね。量も多いので、アナザーボスたちがどこに実装されるかが確定する前の段階から１つずつ作っていきました。アップデート前から「遥か、きらめきの勇者たち」のどこかの新惑星に置こうか、新モードにすべきかを考えていました。ですが、開発チームが「新モードでできます！」と言ってくれて。ドリームフレンズを13体実装し、それを最後に活躍させない手はないねという話はしていて。そこでドリームフレンズと交代しやすい仕様を考えたのですが、惑星のどこかに入れるだけでは新モードらしくなくて。

――　それで別モードになったのですね。

熊崎　はい。本編のボリュームを増やすより、クリア後に遊べる選択肢にした方が特徴的になるかと考えました。全ドリームフレンズが活躍する戦いにするならば、それに見合ったボスの強さにしようと。それでアナザーボスを４体用意したのですが、これは本当にプログラマーとデザイナーの努力の結晶です。三魔官シスターズは、３体同時にどうやって戦うかを検討していきました。



野末　僕が三魔官シスターズ戦を担当したのですが、最初は３体が同時に戦っていました。そこに４人でプレイすると……画面が大変なことになって。さすがに３体同時に相手をするのは無理だと思い、現在の２人ずつで戦うようにしました。ただ、３体揃っている場なのに、それでも三魔官なのか？……という違和感も出て。そこで、戦いの後半の怒り状態になった際、３体で同時攻撃するという演出を入れました。これなら大丈夫でしょう（笑）。

熊崎　結果的に三魔官シスターズの本気のパワーを感じる、協力プレイらしい攻撃になったかなと思います。クリア後の演出まで含めて、「これでやりきった！」というところまで開発できました。「『スターアライズ』はこれで本当に終わりだ！」と、トコトンやりたいことをやりきることができました。そんな気持ちが多くのメンバーにも生まれた作品になりました。

プログラムで大事にしている「カービィらしさ」

大西　挙動から挙動へのつながり、手触りの「気持ち良さ」を大事にしています。私が最後に作ったキャラクターは『トリプルデラックス』に収録されている「デデデでゴー！」のデデデ大王だったのですが、触っていてちょっとでも気持ちが良くない部分があったらドンドン直していきました。それをやらないと、ほかの能力と見比べた時に釣り合わないですからね。現在は住友や野末が作ったいいものがベースになっていて、ほかのプログラマーはそこを目指して作っていく体制になっていると思います。だから、プログラムリーダーとして、この２人が何を考えているのかを考えたりします（笑）。

住友　私は「ファジー」ですね。適当に攻撃ボタンを押していたら気持ちよく戦えた！……という感じを、どうやって頑張っていくかですね。ふつうに作ると、ふつうに操作したように動くんです。当たり前なんですが。これを「操作したように」ではなく「思ったように」動くようにするには、どうやったらできるかを日々挑戦しています。

熊崎　よく言いますよね、思考読み取りシステムが欲しいって（笑）。プレイヤーが上キーを遅れて押しているけど、本当は何がしたいのかなって、「この技を華麗に繰り出したいんだな」と思ったら予備動作を長めに受け付けたり、どちらの技も放てるようエフェクトを長めに出したり、その時に被弾してしまわないようにするとかさまざまですね。

住友　直前の行動などで、プレイヤーのだいたいのやりたいことを調査して「この時はこれがやりたいんだろう」と、例外をどんどん仕込んでいっています。たとえば操作通りにするなら「B」という技が出るけど、ここの時だけは「A」が出る、みたいな感じです。

熊崎　私たちは「例外処理」と読んでいます。お客さんの目にほとんど見えないところでやっていて、たとえば敵に近づいた時にかぎって判定が変化するなど、場面場面の例外的な対応ですね。

野末　そういう話でいくと、僕はやっぱり「AI」ですね。フレンズヘルパーなどのAIをずっと作っていたので、プレイヤーが何を考えているのかを考え、できるかぎりストレスなくプレイしてもらいたいと考えて作っています。ほかには、ボス戦のほどよい緊張感とかもですね。ボスの技によってはプレイヤーが避けたと思ってから、攻撃するようにしたりとかも仕込んでいます。

熊崎　システムでのおもてなしというか、至れり尽くせりというか。ほかのゲームとは一風違った、おもてなし精神の塊であったりします。ラスボス戦も初心者の方が見たらきっと、大迫力の強敵で、高難易度のラストバトルに見えますが、実はストーリーモードクリアまではとても戦いやすい設定になっています。シリーズを重ね、お客さんも幅広い年齢層になっていますので、常に初めての方と、コアなユーザーさんが遊べるバランスで考えています。ひとことで言うならやはり、「間口は広く、奥深い」という部分を大事にしています。



ディレクターインタビュー

本書の最後を飾るのは、『スターアライズ』の企画者でゼネラルディレクターである熊崎さんへの単独インタビュー。本作に込めた思いや開発エピソード、ゲーム中では語られなかった設定のお話などを語っていただいた。



SHINYA KUMAZAKI

「星のカービィ」の集大成と意気込んで作った『スターアライズ』の開発を終えて

—— 本作の開発はいつごろから始まったのでしょうか？

熊崎　企画の立案は2015年ごろで、『星のカービィ ロボボプラネット』(※1)が世に出る前からのスタートになります。3DSで王道を2作品作り終えたこのころから「星のカービィ」シリーズをさらに進化させなければ、と強く考えていました。前作を作り終えた後、社内で次のカービィが求められた時、その思いはより強くなります。「星のカービィ」シリーズを次の未来に踏み出すため、まずは一度シリーズのすべてを出し切ろうと考え、今作をこれまでの「集大成」にしようと考えました。王道「カービィ」のある種の定番化を果たすことで、心残りなく次に進めるのではと考えました。そのため、まずはシリーズの特色を確固たるものにしないと、前作との斬新な違いや革命も生きてこないと思い、一回やりきってしまおうと考えたのです。

—— 近年は1年に1本ペースで「カービィ」のゲームが発売されていますね。

熊崎　かつて王道「カービィ」は、11年という長い期間、据置ゲーム機で世に出せなかった時期(※2)がありました。このころ、私は別チームでゲームを作っていたのですが、社内の仲間たちが本当に苦しい思いをしていました。その時、「ここでシリーズを途絶えさせてなるものか！」と、カービィを待ってくれているファンに申し訳ないだろう、という気持ちから奮起し、そして会社も私たちの挑戦に賭けてくれました。そこから作品数を重ね、やっと集大成と呼べるような『スターアライズ』を完成させることができました。開発チームとしても、集大成と呼べるチームを作ることができたのです。

—— 25年の歴史、ですね。

熊崎　その原動力となったのは、11年間据置型ゲーム機で世に出せなかった時期を経験したメンバーの存在や、ここまでシリーズを遊んできてくださったファンの方に恩返しをしたいという気持ちです。苦労してきたメンバーも本作に「こんなアイデアを実現したら面白くなる」と、たくさん意見を言ってくれて。そんな開発チームや、待望されるお客さんたちの期待なども含め、誰か一人でも楽しんでくれるのであれば、とすべてを背負って作ろうと思いました。

—— 『スターアライズ』はファンからの評価も高いですね。

熊崎　あまり1つの作品で100点だったとは言いたくないですし、もっと改善し次はさらに高みを目指すべきですが、今も世界中で、いろいろな人に楽しく遊んでいただけている作品を作れたのはすごく良かったなと思います。またこのチームのみんなと一緒に、より良いものを作らなければと思っています。

—— 任天堂ブランドの看板ゲームの1つとして、地位を確立した印象があります。

熊崎　「カービィ」シリーズって、とても類い稀なソフトだと思っています。任天堂さんとハル研究所、そしてカービィチームが期待を背負い、長年作り続けてきましたが、紆余曲折がありながらも、DNAが受け継がれてきています。それらを進化させるため、シリーズの要素をとことんまで詰め込もうと目指した『スターアライズ』で、ある種の手応えはあります。なので、これでやっと次のステップに挑めると感じています。集大成は終わりでなく、さよならでもなく、次なるシリーズの進化への決意になります。

※1 『スターアライズ』の前作となるニンテンドー3DSソフト。2016年4月28日に発売。
※2 『星のカービィ64』(2000年3月24日発売)から『星のカービィ Wii』(2011年10月27日発売)までの期間のこと。ゲームボーイアドバンスやニンテンドーDSなど、携帯ゲーム機では一定間隔で開発・発売されていた。

『スターアライズ』で表現したかったストーリー

—— 「星のカービィ」の物語はどのように考えて制作しているのでしょうか？

熊崎　物語からではなく、まずゲームデザインから考えます。開発初期イメージ(P.148-P.149)では、ストーリーについてはまだ触れていないですよね。全体構成から考えたうえで、本作は○○編みたいな章立てにしました。「星のカービィ」シリーズは、道中では物語に変化が少なく、終盤になると一気にお話が進む構成が多かったので、本作は段階的に変化を起こそうと考えました。全体をオムニバス風の章立てにすれば、それぞれの章に歴代シリーズの要素を盛り込めるとも考えました。オープニングから事件の発生と、敵の本拠地も見せてしまいます。カービィが目指すべき場所を最初に見せるパターンはNINTENDO64の『星のカービィ64』や王道シリーズ2作目のファミコンの『星のカービィ 夢の泉の物語』などがあり、それらしさもありますね。



—— なるほど、確かに。

熊崎　ワールド1の「プププランド編」は、初代『星のカービィ』のような規模感をイメージしています。初めて遊ばれる方にも、ここでシリーズの定番を知ってもらいます。次の「ポップスター編」は範囲を少し広げ、全体の風合いは『星のカービィ2』や『星のカービィ3』、物語としての規模感は『参上！ドロッチェ団』くらいをイメージし、続く「ジャマハルダ編」では『スーパーデラックス』に収録されている「メタナイトの逆襲」や後半の少しシリアスな雰囲気として『鏡の大迷宮』、最後の「きらめきの勇者たち編」は『スーパーデラックス』の「銀河にねがいを」や『星のカービィ64』、そしてクライマックスは近年の『トリプルデラックス』や『ロボボプラネット』をイメージして作りました。

—— 確かに、風合いを感じます。

熊崎　中盤からは「あのタイトルのあの場所だ」と、あまりストレートには出さないようにしています。例えば、墜落するハルバードを出したりはしません。「定番感」と「新作感」のはざまを狙っています。「星のカービィ」シリーズをすごくコンパクトにしたベスト盤のような、そんな数々の舞台を新作でも巡れるようなストーリーを考えました。また、開発中はマリオクラブさんでプレイモニターをとっていただくのですが、年々モニターの回数や量を多くしてもらっているので助かっています。お客さんの心がどう動くのか、ストーリーやイベントシーンなども見ていただいて、さまざまな意見や感想をもらって調整を行いました。

—— 本作はオープニングで黒幕の姿を早々に見せていますね。

熊崎　『トリプルデラックス』では、物語終盤にタランザがいきなり全貌を暴くのですが、途中からもう少しラスボスに関する示唆をしては、というモニター意見もありました。急に物語が変化する唐突さも面白いかもしれませんが、やはり早くから物語性に触れたいというユーザーさんもいらっしゃって。そこで『ロボボプラネット』ではより早いレベル3で秘書スージーが登場し、黒幕となるハルトマンワークスカンパニーの存在を明かし、段階的にクライマックスに巻き込んでいくようにしました。そして本作では、冒頭からラスボス級のキャラクターを見せました。ただ、オープニングムービーだけでは敵の侵略に見えますが、実際は復活の儀式の失敗の場面で、その事実に関してはハイネスの元にたどり着くまでわからないようになっています。「ジャマハルダ編」から早くもクライマックス感をあげていき、全体としてはコンパクトなプロットにし、そのうえで退屈な時間をあまり感じさせないテンポの良い物語の展開を目指しました。

—— 物語作りで配慮していることはどんなことですか？

熊崎　お客さんが強く意識しなくてもゲームが進むものにし、そのうえでクライマックスが盛り上がるものを目指しています。それは本作でも厳守したい要素でした。一見しただけではわからない部分や、最後まで謎を感じることも、「カービィ」シリーズの醍醐味の1つだと考えています。ゲーム作品において、「アクション」「キャラクター」「ストーリー」「サウンド」など、興味を持たれるポイントも人それぞれですし、どれも正しい楽しみ方ですよね。だから1つの要素に全振りした作品作りはなかなかできず、全体を見て考えます。アクション中はそこまで意識しなくても済む物語にし、演出1つにしても、ザコ敵を倒すだけの場面で、別れのシーンのような深いストーリーにはしません。ザコ敵たちも画面外に行けばいつの間にか復活している世界ですので。物語の間口はのんきなカービィの冒険から始まり、後半にはどんどん壮大になりつつ、あくまで奥深さのためのサブ的な要素として、潜ませておくように配慮しています。

—— 近年の作品はカービィと敵対するキャラクターが、よくセリフをしゃべるのが印象的です。

熊崎　平たく言えば「いくぞ、カービィ！」と言い放ち、戦闘開始になるような、読み流してもOKなセリフやコンパクトな物語にしています。ただ、三魔官シスターズとハイネスのその後の暮らしや、ジャマハートが生まれた秘密など、設定としては存在していたりします。設定の話をすると、社内には歴代の紙資料も多く

あり、古いものはFAXのコピーや、昔のデザイナーさんの走り書きのような、鉛筆で描かれた設定資料などもたくさんあります。私も過去の開発資料を見ますが、たとえば「陽炎の館」(※3)ってどんな建物だったのかなど、歴史の数だけ謎やさまざまな資料があります。ほかにも、少女マンガ風に描かれたユニークな物語設定もあって。ただ、どこまでが正式な設定なのか、矛盾はしていないかなど、シリーズの本設定として継承してよいものかどうか、チームで膨大な資料を整理する必要があるかなとは思っています。

三魔官シスターズとハイネスの関係

―― 三魔官シスターズとハイネスは、本編のエンディング後はどうなったのでしょうか？



熊崎　設定資料集ですので、もし興味がある方がいらっしゃるのであれば、その方に向けたお答えということで……。まずは「カービィ」シリーズにおける物語の位置づけからお話ししましょう。どの作品の物語も基本的にはメインモードに対して、より面白くなるようにと考えています。定番シリーズにすることと考えると、長年シリーズを重ねることによる既視感も乗り越えたいとも思っています。物語は盛り上げるためのサブ的要素ですし、加えてカービィ自身は、いつも通りマイペースで悩みのないヤツですよね。彼らの日常は、遊んで、食べて、寝て過ごす、それがプププランドでの彼らの大部分なのです。ただ、アクションゲームとなると、そうはいかなくて。

―― 立ちはだかる敵の存在や、戦う目的が必要ということでしょうか。

熊崎　はい。だからこそ、その開始時の平和とのギャップも「星のカービィ」シリーズの醍醐味でもあるかなと思います。ただ、そのギャップも定番化しつつあります。定番化を目指していたので、それ自体はシリーズとしてありがたいことなのですが、シリーズを進化させるためには、毎作驚きも求められるので、今回もどこかチャレンジしたいなと思いました。古くはデデデ大王が『夢の泉の物語』でまさかの黒幕を買って出た経験もあったり、すごく頑張ってクリアしたのに最後、妖精の女王様がニヤリとした『星のカービィ64』、メインキャラがまさかの嘘を重ねていた『星のカービィ Wii』などは、その先に待つクライマックスの印象のため、衝撃の展開のために考えられたものです。今回はどうしようかと考えた時に、本作はシリーズで初めての、段階的な無料アップデートの計画があったので、物語のその先を描くという新しい展開ができました。ハイネスたちのその後を想像してほしい部分は残したいと思っていますが、１つだけそれを明かしたものが実装されています。

―― それはどこにでしょうか？

熊崎　P.183にも載っているメモリアルイラストで、彼らのその後を描いたものがあります。「アナザーディメンションヒーローズ」のその後という設定で、もちろんAランク以上クリアした方です。絵のテーマとして、私から担当デザイナーの藤田に「三魔官のその後」という指定はしたのですが、どこまでを描くべきかはすごく悩みまして。ただ、最終的にはデザイナーが構成を考えてくれて「こういうのを入れたい」と言ってくれたので、そのデザイナーの描きたいという気持ちを優先し、珍しく後日談を自由に描ききったイラストになります。たった1枚の絵ですが、語るものがありますね。想像次第で思い描ける余地もあって。手前にはハイネスの影もあります。ちなみに、奥のルージュは小さいコナーを指差して「ねえねえ、カニカニ！」と無邪気に話し、それに対して「カニじゃないわよ」とキッスが言っているような、彼女らの日常の場面です。

―― よく見ると、背後に何か飛んでいますね。

熊崎　同じ世界にいるよ、ということです。この１枚の絵だけでたくさん想像できますね。ちなみに三魔官たちは、姉妹なのか修道女なのか。どちらの意味とも取れるよう、三魔官シスターズと命名しました。幼いころにハイネスと、それぞれ別の場所で出会っています。その点は隠されたポーズ画面で少し説明していますね。ただ、当初考えていた案では、３つの武器（「フランキスカ」「フランベルジュ」「パルチザン」）を発見したハイネスが魔力を与え、そこで人型となったという設定も考えていました。驚きもあり、小説のような魔法ファンタジーらしさもあるかと思いつつ……、最後に３人が武器の姿に戻っていく姿は悲しいなと思って。それで当初のまま人型にし、拾われた子をハイネスが育てたという設定にしました。ちなみに、ハイネスがある場面で食べ物を落とすのですが……哺乳瓶なんですよね。

―― 最終決戦のエンデ・ニルの体内でのことでしょうか？

熊崎　戦いの最中、三魔官たちは自身に関連する食べ物を落とすのですが、ハイネスは哺乳瓶なんです。彼女らの育ての親ということを示唆していますが、実は最初の選考理由はシンプルでした。色と形がハイネスに似ているから、と選ばれたものでもあります。ちなみに、フラン・キッスがメロンソーダ、フラン・ルージュがホットドッグ、ザン・パルルティザーヌはプリンです。

※3　『スーパーデラックス』に収録される予定だったゲームモードの1つ。
呪いによってカービィの口が使えず、すいこみやコピー能力ができないなかで展開するホラー調のパズル要素があるアクションが考えられていた。

新しいコピー能力とフレンズアクションが出来るまで

―― ４人で協力して出すフレンズアクションはどのようにして作られたのでしょうか？



熊崎　最近の「星のカービィ」シリーズでは大きな目玉アクションがあって、これまでのシリーズでは楽しめなかったことしてダイナミックに体験できる。それも魅力的でよい進化だと思うのですが、『スターアライズ』では、新旧のらしさが混在したものを目指しました。懐かしいけれど新鮮、そしてカービィらしい。そういったものを意識したのです。『星のカービィ Wii』に登場したスーパー能力や『トリプルデラックス』のビッグバンすいこみも派手ですし、シリーズを重ねるたびにアクション性も向上していると思っています。たとえば特別な専用BGMに変わり、別モードのようなアクションになる長所として、ゲーム全体のムードをガラッと変えることが挙げられます。短所は文字通り別のゲームが始まったようになってしまう点です。インパクトや特徴はありますが、今作はもっと自然に取り入れたいと考え、それらを両立させたくて生まれたのが４体で行う本作の「フレンズアクション」です。

―― CPと疑似的な協力プレイが楽しめるのも特徴ですね。

熊崎　はい。まずハートで仲間を増やせる「フレンズヘルパー」があり、そこにさまざまなメンバーで属性を付与し合える「フレンズ能力」があります。さらに、どこでも使えるそれらに対しイベント性がある、組み体操のような「フレンズアクション」を考えました。「フレンズヘルパー」「フレンズ能力」「フレンズアクション」という三段構えの構成は、ある意味『ロボボプラネット』のインベードアーマー搭乗、そこからのコピースキャン変形、といった二段構成の発展系ですね。加えて賢く判断してくれるAIのおかげで、１人でもマルチプレイの感覚が楽しめることも実現しました。イベント性と通常アクションの両立を目指し、それらの親和性を高めたものになっているのです。「星のカービィ」シリーズには常に未知の能力や新要素があるものですが、今回はテンポ感を大事にしつつも、「フレンズアクション」だけは特別に４人でしかできない、仲間がいるからこそ生まれる、個性的な合体アクションにならないかと考えていました。

―― どのようなバリエーションが考えられていたのでしょうか？

熊崎　落ちてくる天井を４人で支えたり、４人で大きなものを運んだり……たくさんのアイデアがありました。そこから楽しく遊べるものを厳選し実装されています。どれも独自のアクション性がある案であり、本作に溶け込んでいるもの、過去作でもまだ見たことがないものなどなど、いろんな考えが詰まっています。

―― フレンズれっしゃは見た目も「カービィ」らしいですね。

熊崎　これは壁も天井も走り抜けられることなど、「カービィらしい」不思議さとスピード感もあって採用されました。４体でできるネタはほかにもたくさんあって、たとえば突然組み体操ポーズをしたらスーパー能力のように４能力の友情パワーが爆発するものもできましたが、脈絡がないのと、そこまで能力やメンバーに依存せず、なるべく好きなキャラクターを使って欲しいと思っていて。



―― 特別な力、といった方向性も検討されたのでしょうか。

熊崎　はい。たとえば４人ともソードの能力だったら巨大なソードになる……みたいなものですが、４種類の能力を指定するのはやめて、できるだけ好きなメンバーで使えるようにしました。最終的にフレンズアクションは、最終決戦用の秘宝「ティンクルスターアライズ」も加わり、全部で5種類となりました。

―― 選定やボリュームはどのように決めていったのですか？

熊崎　登場するコピー能力数は、シリーズ最大数となる28種類を目指しました。その中で新能力をいくつ取り入れるかは悩みました。たとえば、「新しい能力のオンパレード」みたいな内容もセールスポイントになりますが、今回目指すのは「集大成」です。新能力にはあまり枠を割かず、歴代シリーズに登場したものから、できるだけ幅広く取り入れたいと考えました。存在感を出しつつも、本作になじむことを意識して選考します。また、コピー能力ならではのアクションを楽しむという点でいえば、レベルデザインのバランスからもここらへんが上限数ギリギリで。専用の敵やクイなどの仕掛けも、反応する・しないが増えすぎてしまうと、「カービィ」のアクションゲームとしての成立が難しくなるので。

―― ほかの新コピー能力については？

熊崎　「アーティスト」と「スパイダー」は、最初からドリームフレンズを組み込むことを見越して戦略的に考えられた部分もあります。過去に「アーティスト」と似た「ペイント」という一発系能力がありましたが、そちらは一回使うとなくなってしまう能力でした。今回さまざまな理由から、実装のための困難が予想されたアドレーヌの実装確度を高めるためにも、先行して作られたものです。逆にドリームフレンズはお客さんにトップシークレットだったので、示唆しすぎないように配慮していました。無料アップデート第１弾では「リック＆カイン＆クー」「グーイ」「マルク」が登場しましたが、少しひねったスパイダーがあるからといって、

タランザが来る！ とは当初あまり示唆されていないですよね？けど実は、最初の時点から「無料アップデートで王道「カービィ」歴代シリーズの各タイトルから夢の出演を果たそう」という、その一歩を踏み出していたのが、おわかりいただけたかと思います。「スパイダー」も飛び道具と捕獲技というダイナミックさですし、「アーティスト」も絵筆で攻撃すると敵のボディや地面にべちゃっと絵の具がつく仕組みや、描かれる絵の種類の多さなど、通常能力とは思えないほど、豪華でこだわっている新能力たちです。

―― 「スティック」はユニークなセレクトですね。

熊崎　敵陣営の「ジャハルビート」の持ち武器ですね。敵陣営が、彼方の惑星から来たからこそ、カービィが出会えた新たな能力、というふうにしようと思いました。前作の『ロボボプラネット』に登場したハルトマンワークスカンパニーの従業員ロボット「ハルトワーカーズ」は、すいこむとスパークの能力をコピーできますが、全体的にスパークやビームが多くなり、そこも気になっていました。本作はその役割を担う者として「ジャハルビート」にスティックを持たせ、遠い宇宙からやってきた敵だから新しい能力を持っているという設定にしました。新規コピー能力はアクション性に加え、シリーズになじみつつ新作感がある点も大切で、それらも含め多角的に考えられたものです。

出し惜しみなし！ 最高のおもてなし

―― フレンズ全員が活躍する「星の○○○○」の制作経緯をお聞かせください。

熊崎　ストーリーモードも近年、クリアまでの時間が伸びる傾向にあったので、旧作シリーズと同じくらいのテンポ感にすることを目指しました。久々に据置機で「星のカービィ」を遊ばれる方や、初めて遊ぶ方もいらっしゃるかなと思い、できるだけエンディングまではサクッと進ませてあげたいと思ったからです。いろいろなプレイレベルの方がいらっしゃいますが、ゲームを久々に遊ばれるライトユーザーさんは、ストーリークリアまでの難易度とボリュームである程度の達成感を味わえるテンポ感にしています。それに対して、ボリュームを求める方や「星のカービィ」シリーズを長く遊びたい方に向けて追加モードを作ったのですが、その１つが「星の○○○○」です。

―― 別のキャラクターでプレイするクリア後の恒例要素ですね。

熊崎　はい。当初順当に「ワドルディでゴー」といったものも考えたのですが、誰か１人だけを選ぶのはやめて、なるべく全員がどうにか参加できないかと、その無茶を実現すべく考えたのが「星の○○○○」です。どのキャラクターが好きとかは人によって異なりますし、だったらもうそれに全部応えようと。タイトルも「サーキブルでゴー」ではなく、「星のカービィ」をもじった「星のサーキブル」にし、あくまで疑似体験ですが誰でも主役になれる、そんな舞台があったらいいなと考えたアイデアになります。ちなみに、必須要素として全員クリアしなくてはならないわけではありません。それもあって、あまり大きなご褒美はないのですが、好きなフレンズヘルパーと好きなドリームフレンズの中から１つ２つ選んでいただけるだけでも十分に楽しんでいただけるものを目指し、どれからでも選び放題という形にしています。集大成ですのでもう、出し惜しみせずという気持ちもあって、これでもう「○○○○でゴー」は終わりなんじゃないかというぐらいの心構えで作りました。

―― しかもサブタイトルが全キャラに付いているんですね。

熊崎　単品のパッケージみたいに付いていると面白いなぁと思ったのと、リードUIデザインの東藤が「やりたい！」と言ったので、タイトル画面も含めて、私も一緒に考えたものになります。

―― 「星の○○○○」の最後に待っていたボスは、まさかのバルフレイナイトで驚きました。

熊崎　いつもみたいに「またギャラクティックナイト？」と予想された方に驚いていただく意図もあります。結果的にはギャラクティックナイトが恋しくなった方もいるかなぁと思いますが、彼とは今遊べるあの別作品でも、思う存分戦えますよ。

―― この時点でギャラクティックナイトを別の作品で再登場させよう、といった想定はしていたのでしょうか？

熊崎　次回作ではぜひ彼に活躍の場を、とは考えていました。ただ、集大成だとしても、かつて『ウルトラスーパーデラックス』でギャラクティックナイト（右のイラスト）が初登場した時、「わー！今作はこんなナイトボスがいるのか！」と感じたと思われますが、そんな彼も、もはや驚きポジションではなく定番キャラになっているので、そのインパクトをもう一回感じて欲しいと思い、新規ナイトボスの出番となりました。



―― 蝶の存在が引き金になっているのですか？

熊崎　「星のカービィ」シリーズでよく見る蝶ではありますが、その蝶がすべて同一の蝶かは定かではありません。その作品の物語の中の、強敵の断末魔に誘われて出てきたという設定はあります。基本的に「カービィ」シリーズの時間軸はパラレルワールドではありますが、ある程度の出来事は歴史として部分的に継続性もあります。「メタナイトの逆襲」でグレープガーデンについて触れることで、彼とも初対面ではないようにした、などですね。ちなみに、バルフレイナイトですが、かつてお客さんをお待たせした幻の４人ヘルパーのゲームキューブ版のカービィ作品に、蝶の姿をしたナイトが予定されていました。



―― Wiiの『星のカービィ 20周年スペシャルコレクション』に同梱されていたブックレットに載っていましたね。

熊崎　当然、良いデザインだったので採用したのが大前提ですが、多くのスタッフが長年苦しい思いをした過去があり、本来、表舞台に出ることがなかったはずの思いが、この集大成に実れば……そう考えた面もあります。集大成ボスらしくシリーズで類を見ない大盤振る舞いの仕様も搭載し、無料アップデートでドリームフレンズの数だけ、ラスボス級の新アレンジ曲が追加されています。王道「カービィ」のラスボス何作分にもなる楽曲規模になります。条件を満たせば、「The アルティメットチョイス」でも聴けますよ。

―― バルフレイナイトEXは何者なんですか？

熊崎　バルフレイナイトはギャラクティックナイトの力を保有しています。銀河最強の騎士のもとに現れた１匹の蝶は、断末魔と戦いの匂いに誘われてあの舞台にやってきたのですが、蝶がギャラクティックナイトの力を取り込んだのか、ギャラクティックナイトが蝶により変異したのか、どちらとも言える存在です。最初のバルフレイナイト戦の時は、まだなりたての状態だったのでその力のすべてを出しきれていませんでした。スペシャルページでも書かせていただいていますが、その力を完全に我が物にして本体の実力を出した姿がバルフレイナイトEXになります。色を黒にしたのは、ギャラクティックナイトの白と対になるもの、という意味も込めています。

―― 白と黒で対になっていたのですね。

熊崎　そんなバルフレイナイトEXの強さですが、本当は通常のバルフレイナイトでやりたかったのです。ただ、「星の○○○○」の最後にそんな強敵が相手となって、ぜんぜん勝てなかったとしたら……。パワーアップアイテムを取って強化することができるモードなのですが、少ししか取れなかったお客さんがたどり着いた際、そのパワーバランスの差が激しくなってしまう。よって、最初のバルフレイナイト戦の強さは少し低めに合わせています。「星の○○○○」を何度も遊ばれる方にもサクサク攻略してもらえる、パワーアップを感じる優しめなバランスにしたくて。ちなみにバルフレイナイトEX戦も同様に、さまざまな曲で戦えますので、アルティメットチョイスにて、主役となる1Pキャラを入れ替えて挑んでみていただければと思います。

―― キャラクター的には同一人物なのでしょうか？

熊崎　はい、バルフレイナイトとEXは、同一人物になります。

「星のカービィ」ファンへ メッセージ

熊崎　これは毎作のことですが、誰か一人でも楽しんでもらえる人がいるのであればと、チームとともに、さまざまな困難をクリアして１つの作品が世に出ています。いろんな理由があって実現できないこともありますが、この『スターアライズ』にはそれらを乗り越え、かなりのものが詰め込まれた大きな作品となりました。いくつかのドリームフレンズに関しては、ほんとに最後まで大変なチャレンジで、入れられるか入れられないかギリギリでしたが、ここまでシリーズを支えてくださったファンの方に、どうにか喜んでいただきたく、王道「カービィ」シリーズから全作登場を果たせました。

企画の始まりはいつも未知への不安もあり、チームメンバーからも最初「こんなにフレンズヘルパーを入れるなんて無理だ」という声が出るのも当然のことなのですが、「いや、それでもこうしたらできるんじゃないか」とみんなで取り組み、実現しました。３回の無料アップデート企画では、若いメンバーやベテランも含め、お客さんに何か届けたいという意思をもったメンバーたちが、できるだけ全力を出せるよう、後押しする役割も務めました。それぞれのやりたいこともチーム内でもさまざまなので、取りまとめるのはとても大変でしたが、任天堂さんとカービィチームの作る「星のカービィ」として、１つの集大成を迎えられました。

完成した『スターアライズ』によって、11年カービィを世に出せなかった時代をついに脱却できたと思っています。かつてファンをお待たせした「４人ヘルパーシステム」もお届けでき、当時は完成までに至らなかったスタッフたちにも、自信を持ってもらえたかと思います。そしてこれでやっと、次のフェーズに進めるかなと思っています。

私自身も、まだまだ新しいことにチャレンジしようと動いています。そして仲間と一緒にシリーズを良くするため、誰か一人でも喜んでもらえるのであればと彼らとともに、次のチャレンジに挑もうと話しているところです。次の未来を拓く段階に来ました。それだけ、チーム自体も集大成と呼べるものに育ちました。どうぞこれからのカービィチームにご期待ください！



KIRBY STAR ALLIES THE ORIGINAL ART BOOK

星のカービィ スターアライズ 公式設定資料集

STAFF

企画・編集	株式会社ハル研究所
	岡田 信志
	塩野 佑莉
	佐野 由美子
ゼネラルディレクター	熊崎 信也
プログラムディレクター	大西 洋
リードアクションプログラム	住友 克禎
プログラム	野末 高士
デザインディレクター	ファーマン 力
リードデザイン	北 健一郎
リードテクニカルデザイン	藤田 剛志
リードモチーフデザイン	森下 大輔
モチーフデザイン	橋倉 正
	南 知臣
	本田 優紀
	桐野江 司
テクニカルモチーフデザイン	菅野 晃宏
リードUIデザイン	東藤 由実
UIデザイン	伊藤 晴香
	河田 茂幸
	小野 早央里
アートワーク	薊木 勇斗
	剣持 紫
	松浦 萌奈美
	今村 恵美
協力	山瀬 眞央
撮影	石田 聡
	帯金 千恵子
監修協力	長田 有美
	江口 聖
	土橋 貫志
エグゼクティブプロデューサー	川瀬 滋史
編集・制作	株式会社アンビット
	古谷 正人
	太細 友香里
進行	湊 博道
協力	佐藤 大作
	ニンテンドードリーム編集部
アートディレクター	成田 早苗
	齋藤 詩音（有限会社フリーウェイ）
デザイン・DTP	有限会社フリーウェイ
DTP	有限会社ウィッチ・プロジェクト
印刷・製本	近代美術株式会社
スペシャルサンクス	『星のカービィ　スターアライズ』開発スタッフ一同
監修	株式会社ワープスター
	任天堂株式会社

編著　株式会社ハル研究所
2021年3月16日　第1刷
2021年5月10日　第2刷

発行人　工藤 克俊
発行　株式会社アンビット
〒112-0013
東京都文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号
TEL：03-6304-1371（編集）

発売　株式会社徳間書店
〒141-8202
東京都品川区上大崎3-1-1 目黒セントラルスクエア
TEL：049-293-5521（販売） 振替 00140-0-44392

乱丁・落丁本はお取り替えいたしますので、徳間書店までご連絡ください。
また本書の内容に関するお問い合わせは下記サイトからお願いします。
■ハル研究所ウェブサイト　お問い合わせ
https://www.hallab.co.jp/contact/

ISBN 978-4-19-865241-8

